

ESPECIAL
No. 01
$20.00
1.50 U.S.
erotic
FAN
ファン
cómo dibujar
HENTAI
Colorea
X Computadora a
Eva D` Genaro
Conoce cómo
se Dibuja
Sex SCH69L
Aventuras escolares
y a su
Dibujante
Sólo para mayores de 18 AÑOS
SU VENTA A MENORES ES UN DELITO
Su contenido puede ser ofensivo para algunas personas
¡Aprende
a Dibujar!
MANGA
paso a paso
Principios
Básicos de
DIGITAL
H H
ANATOMIA
Incluye Poster a todo Colo



Arnulfo Flores Valdovinos
DIRECTOR GENERAL

Sergio Perez Segovia
DIRECCIÓN EDITORIAL Y ARTISTICA

Rodrigo Alvarez Reynal
COORDINACIÓN EDITORIAL

Jorge Garay Calzada
DISEÑO GRÁFICO

Ariel Hernández Sánchez
CORRECTOR DE ESTILO

Carmen López Espíndola
ESCANEO Y RETOQUE DIGITAL

Daniel García
Selene Cordero
El Viajero
Akiko Flake
Rap Boy
REDACTORES Y COLABORADORES

EROTIC FAN año 1 Num.1 Dic. del 2003 Revista Quincenal publicada por **UFO REVISTAS & COMIC´S** Oficinas: Eje Central Lazaro Cardenas #13 Despacho 1103 Col. Centro **México, D.F.** C.P. 06400. Tel: 55-18-37-62. Director Responsable: **ARNULFO FLORES VALDOVINOS.** Distribución **D.F.** y zona conurbada: **Unión de Expendedores y voceadores de los Periódicos de México, A.C.** Guerrero No. 50 **México, D.F.** por medio del **Expendio Everardo Flores**. Serapiio Réndon No. 87 Col. San Rafael **México D.F.** Dist. Foránea **Codiplyrsa**. Serapio Réndon No. 87 Col. San Rafael **México D.F. Impreso en Talleres Rotográficos Zaragoza, S.A. De C.V.** Calle 3 No. 48 Naucalpan, **Edo de Méx.** Reserva de Titulo INDA No. 04-2003-061812280800-102 (19/04/04) Certificados de licitud de Titulo: No. 12442, Expediente: 1/432"02"/15954 y Certificado de Licitud de Contenido No. 10013, Expediente: 1/432"02"/15954, Ante la Secretaria de Gob.

EDITORIAL



Bienvenidos a este primer especial de **Erotic Fan**, totalmente enfocado a cómo aprender a dibujar. Esta idea fue generada por toda la correspondencia recibida, en la cual se pedía más espacio para la sección **Clases de Dibujo Hentai**; pero debido a que hablar del dibujo es una tarea monumental, hemos decidido responder sus dudas en esta versión de **Erotic Fan**. Una de las preguntas frecuentes se refiere a saber qué hay detrás de esta revista, cómo se realiza, qué procesos se utilizan, quiénes son las personas que trabajan, qué herramientas y técnicas utilizan, en fin, en esta edición contestaremos estas incógnitas. Como una parte importante de este número, tenemos tópicos interesantes de las tendencias y conocimiento del dibujo, de una forma amena y accesible. Como padrino, tenemos a un artista invitado, que es el dibujante de **Sexchool 69**: **Daniel García,** que nos muestra su técnica de colores, empleando como modelo a **Yurika**. Por otro lado, conoceremos los pormenores de cada corriente de la **Historieta**, con sus orígenes y sus aportaciones a las distintas sociedades del mundo.

Y como ahora sí tenemos espacio, esta vez aparecerán las **Clases Digitales** completas, con el sentido de que puedan realizar el ejercicio sin tener que esperar tantos números. En el rubro para principiantes o neófitos en el tema, hemos incluido varias secciones sobre anatomía y técnicas básicas que les será de mucha ayuda. Queremos tener una comunicación directa con ustedes, por lo cual tenemos una galería del lector, para que envíen sus fantasías hechas dibujo, todo con la finalidad de que nadie quede afuera. Espero que les agrade este número especial.

Atte.
Sergio Pérez Segovia
Director



INTRODUCCIÓN AL HENTAI

¿Erotismo, Hentai o Pornografía?

POR: RODRIGO ALVAREZ REYNAL.

El subgénero del manga, llamado Hentai, desde hace algunos años ha sido motivo de escándalo, controversia y chivo expiatorio de las "buenas conciencias", que por motivos políticos, comerciales y religiosos, intentan prohibir categóricamente cualquier disciplina artística orientada al público mayor de edad. Pero en realidad ¿qué es **Erotismo**, **Hentai** y **Pornografía**? Aunque se oye fácil, su explicación no es sencilla por la censura que existe hasta en los diccionarios, que por políticas editoriales prefieren ignorar que existe la palabra. Por eso, centré mi investigación en fuentes más académicas en donde pude encontrar respuestas a estas interrogantes.

DE ETIMOLOGIAS Y OPINIONES

La Real Academia de la Lengua Española define el **Erotismo** como "pasión de amor" o "amor exacerbado", y en una de las acepciones de sensual (adjetivo) de esta misma estirpe, la precisa como "perteneciente al apetito sexual". Se trata, pues, de un elemento fundamental de lo sexual y caracteriza un dominio biológico incluido en la sexualidad, "separándose a veces en límites demasiado inciertos", como dice **Lo Duca**.

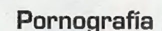
Para entender bien esta palabra tenemos que llegar a su raíz griega, que se inspira en el mito de **Eros**, que no es fácil definir qué realmente encarna, pero en "nuestra cultura occidental" predomina la idea del filósofo moralista **Hesíodo**, de que Eros surgió del caos como una fuerza misteriosa para armonizar los elementos del universo y asegurar la continuidad de la vida a manera del **Eros** contra **Thanatos**. En el psicoanálisis moderno, que teoriza **Sigmund Freud**, él toma estos nombres para su método, en donde establece a **Eros** como la pulsion o fuerza de vida; mientras que en **Thanatos,** es la pulsión de muerte o autodestrucción del individuo.



Otras leyendas lo acreditan como hijo de **Afrodita**, diosa del amor y dios él mismo, quien animó con su compañera **Venus** a las Gracias, tanto en su culto como en arte. A este respecto existe un paralelo en oriente con el dios **Hindu**, **Kama**, Señor del **Deseo**, que en una de tantas leyendas encarna deseo en el dios asceta **Shiva**, para llevarlo a la unión divina con **Satíí**, su alma gemela.

De todo este rollo etimológico surgió el señalado arte erótico, como representación de estas deidades y su correspondiente uso utilitario con el ser humano, que desde los tiempos prehistóricos existe la representación de la vida sexual humana en todas las artes, y al final de cuentas, viéndolo de un modo materialista, el ser humano crea a los dioses para representar y explicar su vida, el mundo y todas las situaciones derivadas de él.

Combinando la Biología y Psicología, no exenta de ambigüedades en relación a este asunto, se puede entender en un primer intento, que el erotismo es el conjunto de sensaciones y reacciones de todo tipo, que de algún modo se relaciona con la atracción sexual. El erotismo no es solamente una respuesta a los estímulos reales, sino que, también tiene su anclaje en la imaginación y la fantasía, sin las cuales no podría sobrevivir. La fantasía, riqueza del arte, lo es, también, del fenómeno erótico: fantasías eróticas que, como un soñar despierto, son frecuentemente el manantial de quienes desvían la vida sexual hacia la imaginativa, cosa que debe suceder a menudo por aquello de que "las mejores cartas de amor han sido escritas por quienes nunca se enamoraron", como ha sentenciado alguien.



Pornografía

Siguiendo con las etimológias, la palabra pornografía proviene del griego **Porne**, que significa **Prostituta**, y **Grafo**, es decir describir, escribir, etc. Ya que era frecuente en la cultura Helénica los dibujos de relaciones sexuales explicitas en los burdeles y balnearios, algo que posteriormente imitaron los romanos y demás culturas que recibieron su influencia.



Lo que caracteriza lo pornográfico es el carácter obsceno de ciertos escritos, obras, representaciones y relaciones que presentan la sexualidad con toda crudeza, buscando la excitación del lector o espectador. **Obscenidad** viene del latín **obc'cum;** en que c'cum significa cieno, lodo, suciedad; de tal manera que lo obsceno produce repugnancia.

INTRODUCCIÓN AL HENTAI

Lo que sería interesante es saber desde cuándo la idea de lo obsceno como sucio o vergonzoso se fue vinculando a la vida sexual. Tal vez algo, o a lo mejor mucho, tiene que ver los padres de la iglesia, ya que ellos fueron sexofobos (con miedo al sexo) por antonomasia, un rol que toman como propio). La palabra "**obsceno**" es muy significativa –alude a lo que tiene que permanecer "fuera de la escena"–, aunque hay una etimología hebrea donde "**ob**" quiere decir "**el mago**, **el brujo**". Lo mismo ocurre con el vocablo "**sucio**", palabra ligada al "jugo". Estas palabras han sido unidas al concepto Judeocristiano del mal y se han convertido en palabrotas. Han perdido su verdadero sentido a raíz de que estamos en una sociedad hipócrita, recatada en exceso, que todo el tiempo enjuicia sobre el que transgrede.

Es curioso ver que el erotismo, pornografía o anexas, al ser efectuados por el ser humano, el límite es su imaginación; por lo cual, a nivel psicológico, de mente y biológico de cuerpo, las manifestaciones artísticas que plasmen este sentir son universales. A final de cuentas podemos decir que el ser humano tiene infinidad de conceptos morales, religiosos, filosóficos, etc. Por lo cual, cada cabeza es un mundo y cada quien está en la libertad de hacer lo que le plazca, mientras no cause ningún daño a nadie. Es aquí donde se diferencia la pornografía de un acto criminal; en el primero se siguen regulaciones por mutuo acuerdo, y en el segundo se fuerza por violencia u otros métodos una relación sexual o su exhibición, teniendo como pena las respectivas leyes locales o internacionales.

Una Nueva Palabra: Erotografía

Hay que especificar, que el erotismo es una tendencia natural del ser humano, y la pornografía, en cambio, es un vehículo externo, creado por la civilización como medio para estimular artificialmente el erotismo y la satisfacción sexual.

No puede confundirse de modo alguno el erotismo con la pornografía. Lo que suele confundirse con el nombre de erotismo es la **Erotografía** o actividad gráfica (escrito o imagen visual) cuyo tema, contenido o propósito se relacionan con el erotismo, pudiendo entrar fácilmente en la órbita pornográfica. Aunque por las interminables discusiones sobre el tema, puedo decir que la **Erotografía** engloba muchas tendencias artísticas del pasado y presente, por la combinación de palabras, ya que el artista siempre ha buscado múltiples técnicas para expresar su sentir y su modo de ver la sociedad, la vida, el mundo, etc. Esta definición académica de **Erotografía,** es utilizada en el programa de los doctorados en la literatura de muchas universidades del mundo.

¿Hentai, Etchi o Manga Erótico?

Por principio debemos tener en cuenta que el **Manga** se cataloga como una vertiente del **Arte Secuencial**, **cómic**, **historieta**, etc. Que como definió **Will Eisner**: El **Arte Secuencial** consiste en un montaje de palabra e imagen y, por lo tanto, exige del lector el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal. Las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura del **Arte Secuencial** es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual.

La palabra **Manga** fue inventada por el maestro del arte japonés: **Hokusai Katsushika** (1797-1849) en 1814, literalmente significa "**Arte Irresponsable**", refiriéndose a una vertiente de **U kiyo-é**, en donde a manera de viñetas o cuadros retrataba un hecho cómico o mundano.

El **U kiyo-é** fue la tendencia artística nacionalista japonesa que surgió entre 1700 y 1800, en donde se retrataban las costumbres y condiciones sociales





en dibujos que se imprimían de grabados, en la técnica llamada **Xilografía**, en la cual se usaban hasta 12 tintas combinadas en colores, tonos y matices. La traducción más cercana a nuestro idioma de **U kiyo-é** es "**el mundo flotante**", entendido como el movimiento artístico donde las figuras más grandes del arte clásico japonés como **Hokusai**, **Hiroshige** y **Utamaro**, ilustraban el cuento popular de el **Yoshiwara**, el barrio de las cincuenta "**casas verdes**" hogar de las **Geishas** (o, **Mayko**). En la ruta de **Tokaido**, **Kioto,** antigua capital, y a **Edo**. la futura **Tokio**. Este ambiente social de paz y prosperidad hizo que la ruta de **Tokaido** tuviera diferentes entretenimientos para la sociedad, en donde los placeres también eran una parte central de la vida.

Uno de los temas más populares de este arte, fue la variación erótica, en donde muchos occidentales lo asociaron con la pornografía. Pero contra lo que se pudiera pensar, no había ningún estigma asociado con la producción, venta o compra de este subgénero llamado **Shunga** o imágenes de primavera. Estas obras no eran ilegales, a pesar del hecho de que la comercialización oficial estaba sujeta a ciertas restricciones legales. Las colecciones de **Shunga** como las de **U kiyo-é** eran vendidas en forma de libros llamados **Enpon**.

El Manga Moderno

Después de la apertura obligatoria (tipo invasión) de los estadounidenses en 1853, existió un proceso de occidentalización que hizo que varias formas culturales se acabaran. Hasta finales de la época de la postguerra, después de la **Segunda Guerra Mundial**, el erotismo regresó al arte japonés y a las nuevas tendencias de producción moderna con el **Manga**, que tomó algunos elementos de compilación del cómic.

La denominación de **Hentai** deriva de juegos de palabras del japonés **Etchi**, o **H**, que puede significar "anormal", "pervertido", "travieso", o "juguetón" (en el rubro sexual), o erótico; aunque hay que tener en cuenta que sus peores denominaciones vienen de la occidentalización antes referida, donde se tomó la moral Victoriana como canon. El caso es que se llamó Hentai a cualquier manga que tuviera algún contenido sexual, pero desde hace más de 15 años existen diferencias de subgénero, en donde los fanzines (**doujinshis**) o mangas comerciales con contenido explícito sexual y trama comercial vacía, serían una variante de pornografía; mientras que los mangas, con todas las aptitudes de una obra seria, se catalogan como arte o manga erótico, digno heredero del **Shunga**.

Como artistas debemos pensar en analizar las tendencias artísticas sin prejuicios o ideas preconcebidas. Es importante tener claro el objeto de estudio y sus derivaciones, ya que el que olvida las lecciones de la historia, está condenado a repetirla. En la siguiente entrega analizaremos de modo gráfico las influencias del arte clásico japonés con el manga, ya que el estilo oriental contiene técnicas que se alejan de los métodos occidentales de dibujo, aunque con un estudio serio, se pueden integrar las dos escuelas para definir un estilo propio.

conceptos básicos de dibujo

POR: RODRIGO ALVAREZ REYNAL.

¡Hola, Amigos! En esta ocasión yo seré su guía en el mundo del dibujo artístico. Comenzaremos con las bases del dibujo anatómico, el cual es muy importante en el estilo erótico.

El dibujo anatómico ha tenido múltiples contrastes en la historia del hombre, porque según la cultura y periodo histórico los cánones estéticos cambian en lo que refiere al concepto de belleza. Hoy en día el patrón que se sigue en el arte occidental, son las bases de las proporciones del arte renacentistas, que están basados en las esculturas griegas, que idealizaban al ser humano como un ser perfecto.

Muchas personas piensan que no necesitan tener conocimientos de anatomía para dibujar sus personajes favoritos, y el costo a esta negativa es que sus personajes se ven chuecos, deformes o simplemente mal hechos; y no es que estas bases estén peleadas con estilos nuevos como el manga, ya que cuando uno ha aprendido los pormenores de la anatomía humana, se pueden doblar las reglas para dibujar cualquier estilo.

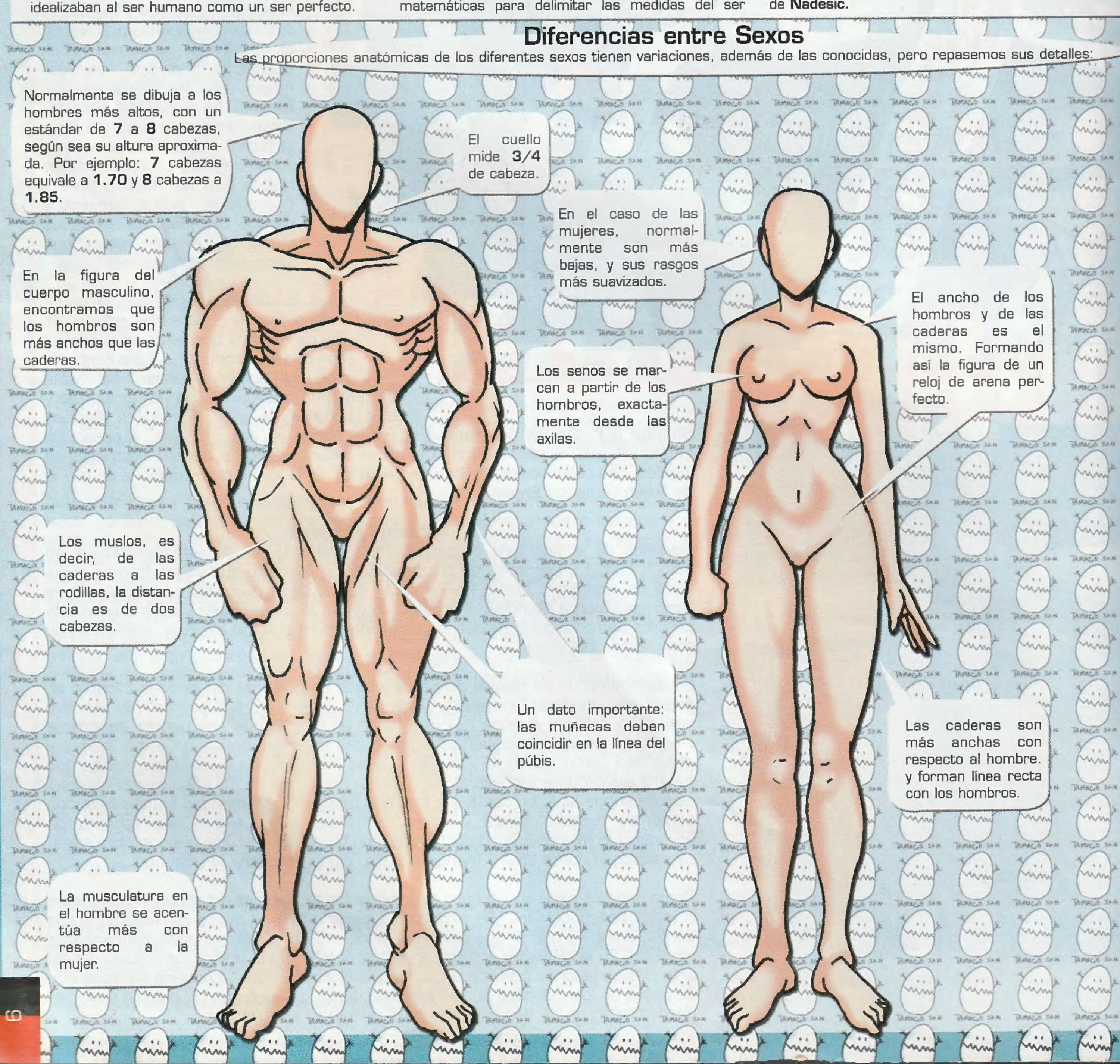
Proporciones Básicas

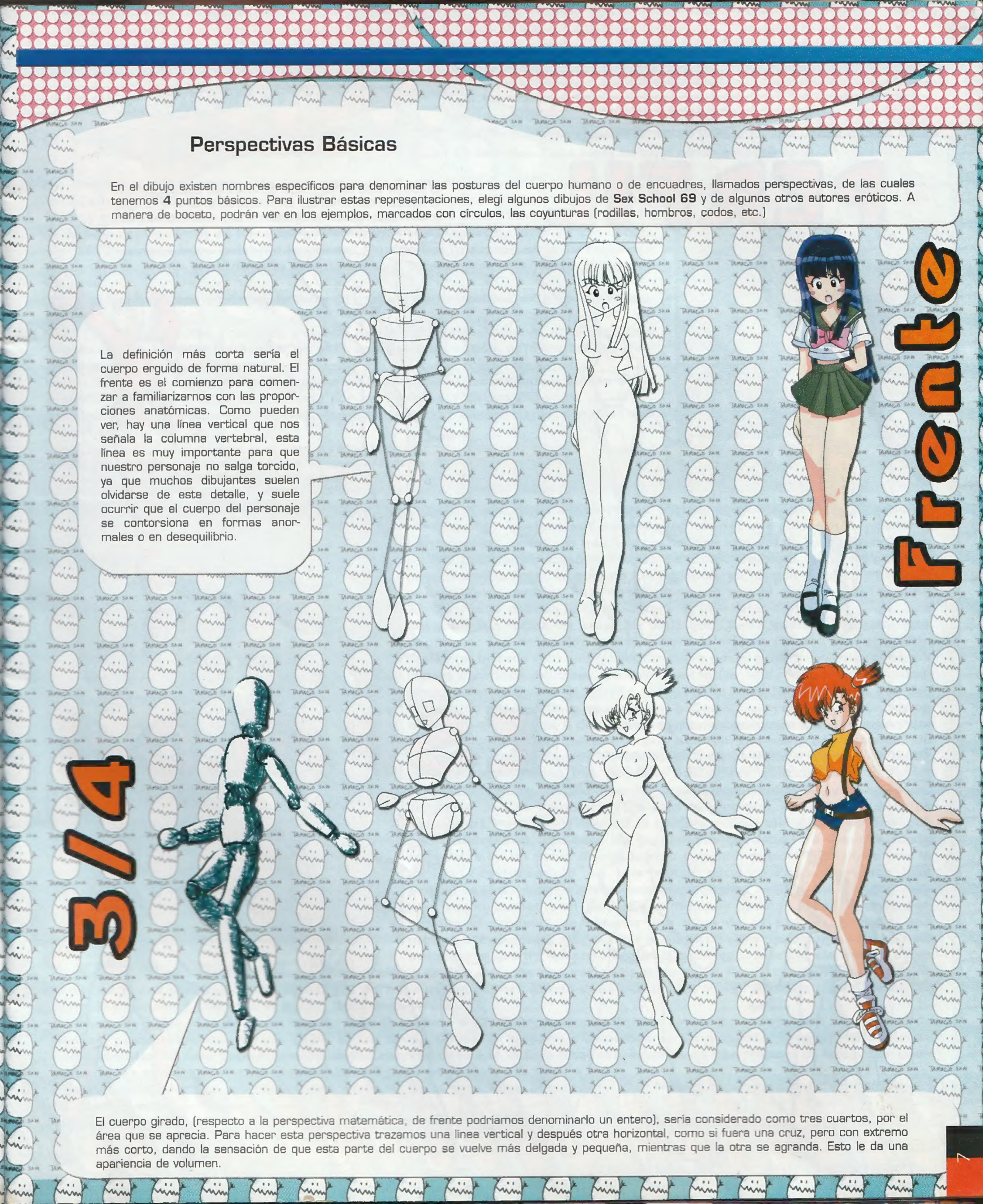
Leonardo Da Vinci creó el patrón de proporciones matemáticas para delimitar las medidas del ser humano trasladado al dibujo. El tomó como base la cabeza, para medir la altura del cuerpo humano; según sus bases, el ser humano ideal debería medir **8 cabezas**, aunque con el tiempo esta apreciación ha cambiado al estándar de **7** a **7 1/2** cabezas.

En el manga varía esta medida, porque hay autores que siguen un estilo más realista y podemos ver esta misma proporción, como es el caso del personaje **Tetsuo** de **Katsuhiro Otomo**, de su obra **Akira**. Aunque lo común es hacer las piernas y cintura más largas, para llegar a 8 o 9 cabezas, como el dibujo de **Nadesic.**

Diferencias entre Sexos

Las proporciones anatómicas de los diferentes sexos tienen variaciones, además de las conocidas, pero repasemos sus detalles:



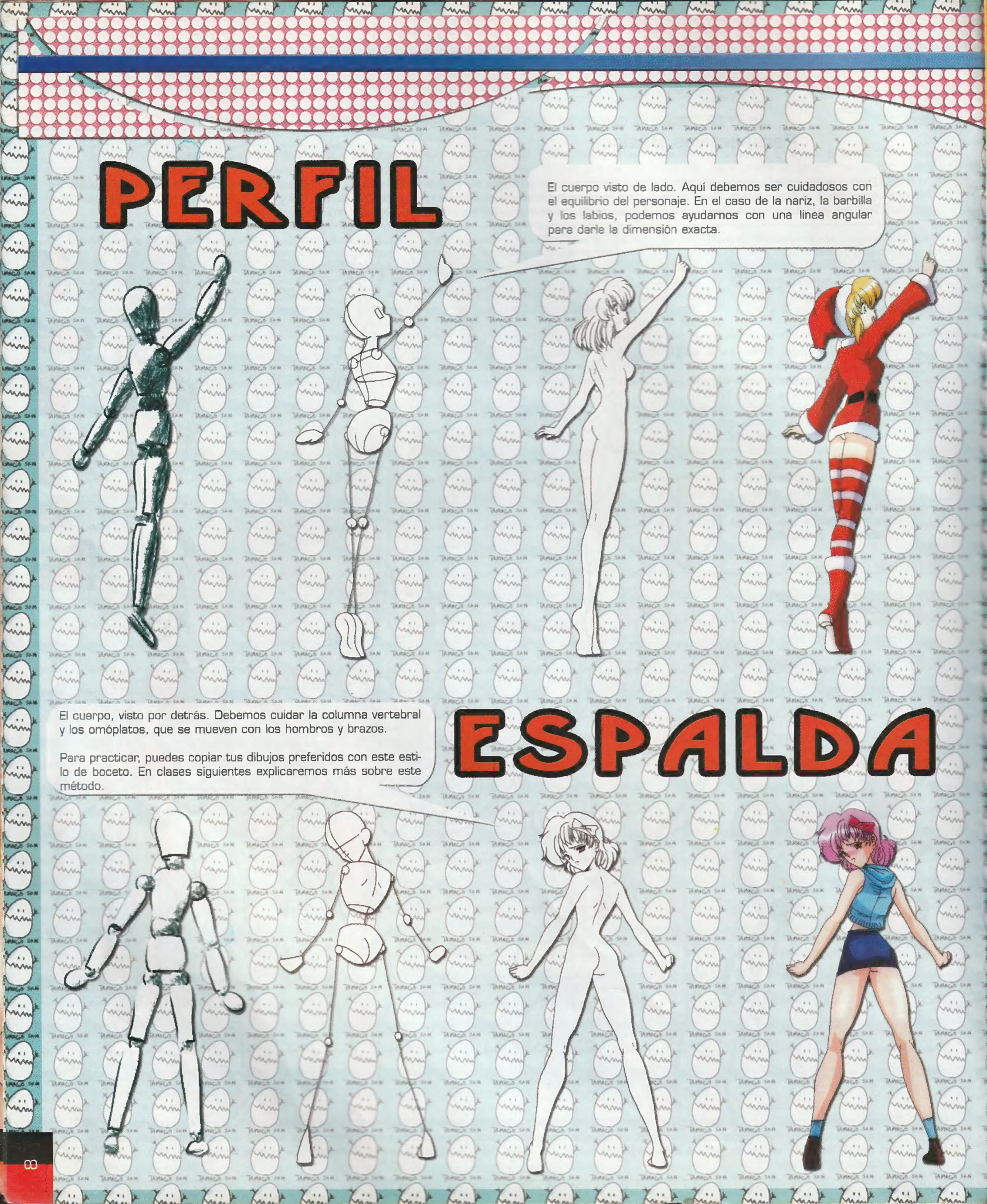


Perspectivas Básicas

En el dibujo existen nombres específicos para denominar las posturas del cuerpo humano o de encuadres, llamados perspectivas, de las cuales tenemos **4** puntos básicos. Para ilustrar estas representaciones, elegí algunos dibujos de **Sex School 69** y de algunos otros autores eróticos. A manera de boceto, podrán ver en los ejemplos, marcados con círculos, las coyunturas (rodillas, hombros, codos, etc.)

La definición más corta sería el cuerpo erguido de forma natural. El frente es el comienzo para comenzar a familiarizarnos con las proporciones anatómicas. Como pueden ver, hay una línea vertical que nos señala la columna vertebral, esta línea es muy importante para que nuestro personaje no salga torcido, ya que muchos dibujantes suelen olvidarse de este detalle, y suele ocurrir que el cuerpo del personaje se contorsiona en formas anormales o en desequilibrio.

El cuerpo girado, (respecto a la perspectiva matemática, de frente podríamos denominarlo un entero), sería considerado como tres cuartos, por el área que se aprecia. Para hacer esta perspectiva trazamos una línea vertical y después otra horizontal, como si fuera una cruz, pero con extremo más corto, dando la sensación de que esta parte del cuerpo se vuelve más delgada y pequeña, mientras que la otra se agranda. Esto le da una apariencia de volumen.


PERFIL
El cuerpo visto de lado. Aquí debemos ser cuidadosos con el equilibrio del personaje. En el caso de la nariz, la barbilla y los labios, podemos ayudarnos con una linea angular para darle la dimensión exacta.
El cuerpo, visto por detrás. Debemos cuidar la columna vertebral y los omóplatos, que se mueven con los hombros y brazos.
Para practicar, puedes copiar tus dibujos preferidos con este estilo de boceto. En clases siguientes explicaremos más sobre este método.
ESPALDA

erotic FAN ファン cómo dibujar HENTAI

Por Viajero. presenta

¿Quién inventó el lápiz?

Hola, bienvenidos a esta pequeña cápsula de Anime and Comics. Tal vez muchos saben lo esencial que es un lápiz para un dibujante, pero apuesto a que muchos no saben dónde nace este invento tan usado por millones de personas en el mundo, así como su creador. Pues bien, he aquí cómo empezó todo...

Su creador recibe el nombre de Jaques-Nicolás Conté. Nace en Normandía, Francia, en el año de 1755, desde su niñez reflejó cierta pasión por la pintura, a los 20 años decide mudarse a París para estudiar, donde entre otras cosas pinta los retratos de la familia real, además se hace amigo de muchos exponentes del arte de esa época.

En 1873 conoce a los célebres hermanos Montgolfier (pioneros en la aviación con globos), y sobre la base de esta relación, surge otra pasión en el joven artista: la ciencia.

Esta segunda etapa de Conté lo lleva a realizar experimentos en globos aerostáticos.

En 1789 la Revolución Francesa provoca que mucha gente cambie de profesión y muchos otros a tomar las armas; en este entorno tan caótico, el joven artista-científico se convierte en inventor.

Antes de que el lápiz se conociera como en la actualidad, se utilizaban barras de un material llamado grafito, descubierto por los ingleses a inicios del siglo 17, un mineral obtenido de ricos yacimientos, que aparte de ser impermeable, permitía una "fácil" escritura.



Jaques-Nicolas Conté
El genio detrás del invento más sencillo, pero más usado hasta nuestros días: el lápiz.



Napoleón Bonaparte, alentó a su Comité de Beneficio Social para buscar una manera opcional para superar la escasez de grafito, debido a que los ingleses suspendieron sus exportaciones a Francia.

El grafito comienza a exportarse a otras naciones de Europa, pero de manera algo recelosa por parte de Inglaterra, que sólo envía raquíticos cargamentos, éstos, en muchos casos, con mineral de baja calidad. Una de las principales consecuencias de esta conducta, termina por una guerra contra Francia, cuando los ingleses se niegan a seguir enviando el suministro regular. Es en este momento que el emperador Napoleón Bonaparte le ordena al Comité para el Bienestar Social Francés, que busquen una forma de crear un lápiz que fuera hecho con materiales abundantes en la nación y que tuviera la misma calidad que el grafito inglés (el interés real que Napoleón tenía por el grafito, era que pensaba usarlo con fines militares, ya que cuando los soldados lo necesitaban para hacer apuntes, el grafito les daba ciertas flexibilidades que las plumas de ave y la tinta no ofrecían. El Comité convoca para esta misión a Conté, quien pasa 8 días tratando de encontrar lo que el emperador le encomendó, experimentando con aceites, resinas y pegamentos, sin obtener resultado alguno, entonces cuando ya estaba a punto de darse por vencido, observó una pequeña vasija que utilizaba para contener otras sustancias, se dio cuenta que estaba hecha de arcilla, de ahí surgió la idea de emplearlo (era algo muy común, abundante y fácil de conseguir). Para poder realizar la conjunción del elemento, primero pulverizó las pocas raciones de grafito que quedaban en Francia, hasta reducirlas en un polvo finísimo; acto seguido, mezcló este polvo con la arcilla convirtiéndolo en una masa oscura. Posteriormente hizo pequeñas tiras que se colocaban en pequeños moldes de madera, mismas que se metían a un pequeño horno unas cuantas horas. Cuando terminaba el proceso, se obtenía una mina de excelente calidad y una dureza excepcional, muy similar al material puro de los ingleses. Lo más notable fue que de tan poco grafito, Conté logró fabricar cientos de estos "lápices". Dependiendo de la mezcla entre arcilla y grafito, se obtenían varios tipos de mina, Conté creó una clasificación especial: H era para las minas duras, y B para las minas suaves (como cosa curiosa, el primer lápiz en nacer fue el tan conocido numero 2 que todo el mundo actualmente usa.

En enero de 1795, él registra su invento bajo la patente # 32. Tiempo después, junto con su hermano, abre una fábrica de lápices; posteriormente, desde 1798 hasta 1801, Conté acompaña a Napoleón en su campaña por Egipto, fungiendo como inventor. En este período realiza varias aportaciones a la milicia francesa, además de que preparó un inventario completo de las artes y destrezas disponible en Egipto en el siglo 18.

El pintor autodidáctico, químico, físico, pionero de la aviación e inventor de gran talento, muere en París en 1805, a los 50 años de edad.

Como pueden observar, estos inventos, aunque simples, cambiaron al mundo de una manera radical.

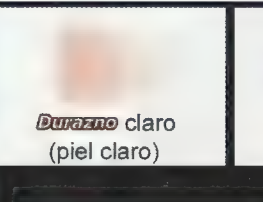
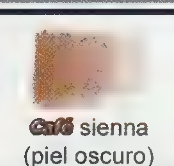
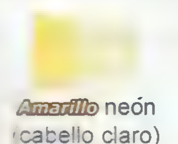
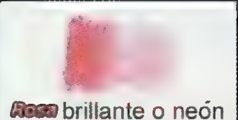
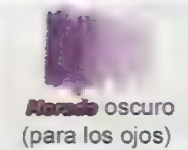
website: http://www.conte.fr

LAPICES DE COLORES

Por Rodrigo Alvarez

En la escuela era muy común que en esos primeros años nos encargaran dibujar cualquier tarea con lápices de colores, y muchas veces se veían rayados o disparejos. Con respecto a la calidad de nuestros dibujos, se veían poco presentables. Ahora les mostraré la forma para utilizar estos lápices como ejercicio de soltura para nuestra mano; y también explicaré una técnica con la que dibujaremos en un estilo más artístico.

Aquí está la lista de materiales. Necesitaremos lo siguiente:

 Durazno claro (piel claro)	 Café sienna (piel oscuro)	 Azul eléctrico (claro uniforme)	 Azul violeta (oscuro uniforme)	 Amarillo neón (cabello claro)	 Naranja mineral (cabello oscuro)
Lápices de colores (tonos de prismacolor)					
 Rosa brillante o neón (tono claro listón)	 laca o Rojo escarlata (tono oscuro listón)	 Morado oscuro (para los ojos)	1 lapicero 0.5. mm y puntillas 1 goma (preferentemente las de forma de lapicero) 1 sacapuntas (posteriormente usaremos una navaja de lomo*) 1 pliego de papel albanene Cinta adhesiva y una hoja blanca		

Usé colores prismacolor para esta clase por una razón sencilla: éstos le dan un mejor acabado al dibujo; además, tiene un pigmento que se adhiere al papel con facilidad, sin dañarlo. Los tonos ejemplificados arriba los pueden conseguir individualmente en tiendas de arte. Si de plano no tienen la solvencia para adquirirlos, pueden usar una marca genérica, sólo recuerden que lo importante aquí es aprender la técnica.





***Es como la típica navaja de rasurar de hoja plana, sólo que tienen una pleca para sujetarse.**

Erróneamente algunas personas creen que haciendo muchas rayitas sin ton ni son, o rayando con el color ladeándolo, se puede dibujar con el color de manera eficiente. Aquí los problemas son que el coloreado no queda uniforme, quedan muchos hoyos, existen demasiadas variaciones del tono que utilizamos, provocando que se vea sucio y con muy mala presentación.

Una manera eficiente de rellenar grandes espacios y degradar de una manera más limpia, es dibujar con el lápiz de color en forma de círculos y óvalos, ejerciendo una presión no tan fuerte para no agujerar el trabajo, esto nos da uniformidad a la hora de rellenar (como el diagrama de la izquierda).

Además, es más fácil de borrar, ya que al no tener tanta presión podemos utilizar la goma con más facilidad sin correr el riesgo de romper el papel, la goma de lapicero nos sirve para borrar con más presición, que con una goma normal.

Por Rodrigo Alvarez

Otra opción más factible, si no puedes conseguir la goma tipo lapicero, es con una goma de migajón, a la cual le cortaremos un extremo usando un cúter. Este fragmento lo podemos utilizar para borrar de igual manera como la goma de estilógrafo.



FOTOCOPIA OBTENIDA DEL DIBUJO BASE INCLUIDO EN ESTE EJEMPLAR

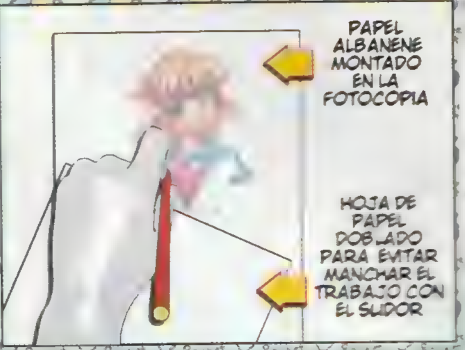
Vamos a fotocopiar el diseño que viene en este número. Lo siguiente es cortar un trozo de papel albanene que tendrá casi las mismas dimensiones de tamaño, sólo que arriba y abajo le dejaremos 2 centímetros extra, esto con el objetivo de que podamos sostenerlo.

Antes debo aclararles algo sobre el papel albanene. Es de suma importancia este material. A pesar de que tiene buena durabilidad, es muy delicado, ya que al humedecerse se echa a perder y si se dobla o tienes un accidente, se marca facilmente; además, si no tienes la suficiente limpieza, puede ensuciarse, especialmente con el sudor y la grasa corporal de las manos.

Posicionamos la hoja de albanene encima del dibujo, le doblamos con ayuda de una regla los sobrantes de arriba y abajo, para que sujeten a nuestra fotocopia por detrás. En este punto es importante que la hoja quede fija porque si no lo haces acabará por moverse cuando comiences a pintar. Convenientemente, usaremos la cinta adhesiva para esto, cortando 2 pedacitos que serán pegados en la parte superior de nuestro diseño, a esto se le denomina "camisa de albanene".

Tal vez una cosa molesta es que cuando quieres reemplazar la camisa, las cintas con las que mantuviste fija la misma, a veces está tan pegada en el extremo, que al intentar retirarla llega a romperse; para evitar esto, podemos hacer lo siguiente: antes de usarlo, pégalo en tu camisa, esto hace que pierda un poco de adherencia y sea más fácil manipularlo. El grado de adherencia se regula por cuantas veces pegues ese pedacito de cinta adhesiva.





Con la hoja sobrante que tenemos, la doblaremos a la mitad para apoyar nuestra mano mientras dibujemos, pues el sudor de la mano puede correr el color que vayamos a aplicar. Lo que vamos a hacer es calcar el dibujo, rellenando las partes del mismo con color. Ya hace años se usaba el color por medio de anilinas, para posteriormente mandarlo a la imprenta; ahora, en vez de anilinas, se usa el prismacolor para tener la guía del color digital. Lo peculiar de este método es que puedes observar la calidad de tu trazo, por la transparencia del papel; además, por su textura, es fácil de colorear sin equivocarse.

Siempre comenzamos de tonos claros a oscuros, para que cuando apliquemos éstos, no se nos dificulte o se nos ensucie nuestro dibujo por aplicarlos antes.

Comenzaremos por la piel, rellenando todo el cuerpo visible con el color durazno claro, cuidando de respetar los brillos representados por áreas blancas.

Ahora, con el azul eléctrico, rellenamos todas las partes, dejando áreas blancas del uniforme, (aquí es recomendable tomar en cuenta la forma hacia donde va dirigida la luz, para no tener incongruencias con ciertas partes del uniforme).

Otra cosa que debo aclarar es que para oscurecer o aclarar usando los colores de madera, existen 2 formas: aplicando una presión mayor; y otra, es pasando capas de pigmento una sobre otra.

Después seguimos con el color café sienna, que al pasarlo suavemente en las áreas de sombreado de piel, nos quedará un color carne más oscuro. Con el azul violeta, rellenaremos las partes oscuras con suavidad, y seguiremos con este color para rellenar el libro de Yurika. La parte oscura con mucha presión y la otra con ligereza.

Ahora usaremos el rosa brillante o neón para pintar el tono claro del listón del cabello y aplica laca escarlata para el moño y la parte del cuello.



Ahora le toca su turno a el cabello. Para las zonas claras utilizaremos el amarillo neón, teniendo siempre presente los brillos. Para los tonos oscuros seguimos con el naranja mineral, durazno, teniendo mucho cuidado de no mover la mano con el papel que usamos para que no ensuciemos nuestro dibujo, ya que la presión de la mano se marca en éste en forma de pigmento que se adhiere, provocando que si nos movemos abruptamente "dibujemos" tallones encima del trabajo, mismos que son difíciles de corregir.



Lo siguiente es la boca y los ojos. Para los ojos utilizaremos el violeta; para darle una apariencia de volumen, primero pinta el tono claro sin usar tanta presión, sólo dale unas pasadas para oscurecerlo en las partes que marca el dibujo. En el caso de la boca repetiremos el proceso, pero con el rojo escarlata; aquí no es mucha ciencia.

Si quieres hacerle los brillos de los ojos después que pintaste todo el ojo, usa tu goma de manera vertical, esto te dará una circunferencia perfecta muy profesional.



Como toque final (opcional), si deseamos que la camisa también tenga el dibujo, usaremos un color negro o un lápiz. Mucho cuidado con el lápiz, ya que puede ser un poco sucio si tiene una mina muy blanda; en el caso del color de madera, es menos problemático, ya que su intensidad no es tan marcado a la hora de pintar. También pueden usarse otros implementos, como plumas y plumones. Si usan plumones deben ser de alcohol y de punta fina, para no marcar el diseño, y en el caso de la pluma, debemos usar el papel como soporte cuidando de no tocar lo colorerado, porque esto cubre la punta de ambos.

Pues bien, el trabajo está terminado, y tú dominas ahora una nueva técnica, en futuras ediciones de Erotic Fan, Edición Especial de Cómo Dibujar Hentai, veremos cómo iluminar al estilo artístico, algunas técnicas complementarias y opcionales, así como la realización de una celda animada a partir de lo que aprendimos. Si tienen alguna sugerencia, envíen sus e-mail y correspondencia bajo el nombre especial Erotic Fan, a nuestras oficinas, y recuerden... ¡la práctica hace al maestro!



FOTOCOPIA ESTE DIBUJO Y USA LA CLASE DE LAS HOJAS ANTERIORES PARA REALIZAR LA ILUSTRACION

Yurika

A LO RETRO

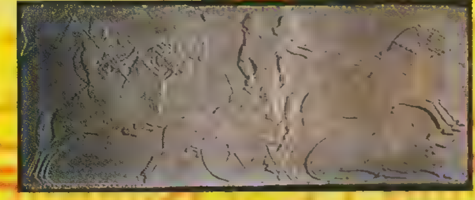
EL DIBUJO COMO MANIFESTACION ARTISTICA

Por: Rodrigo Alvarez Reynal.

El dibujo es en sí mismo un arte, siendo practicado con profusión por artistas de todas las épocas a lo largo de la historia, no sólo como estudio previo a la obra acabada, sino como manifestación artística descriptiva o expresiva. En este sentido, cuenta con el concurso de una serie de normas y el análisis de conceptos como la composición, la entonación y la perspectiva.

Veinte mil años antes de nuestra era, en Lascaux, los hombres hicieron sus primeros dibujos y pinturas. La escritura, una de las más apasionantes aventuras de la humanidad, se demoró, sin embargo, diecisiete mil años más. Nos complace pensar que aquellos hombres que inventaron los primeros signos escritos trataban de dejar postas de su paso por la Tierra.

Sin embargo, la escritura como tal no existió hasta el momento en que se pudo constituir un cuerpo organizado de signos o símbolos, por medio del cual, sus usuarios pudieran materializar y fijar con claridad todo lo que pensaban o sentían. Todo comenzó en Mesopotamia, esa región del Oriente Medio comprendida entre los ríos Tigris y Eúfrates, que se extiende desde el Golfo Pérsico hasta Bagdag (actual capital de Irak). Entre el sexto y primer milenio antes de nuestra era, dos grandes imperios se repartían esta región del mundo: Acad, al norte; y Summer, al sur.









Historia del Arte Secuencial
Por: José Signoret.

Situar el origen de los cómics en la historia es un asunto muy difícil, ya que todo depende de la definición de cómic que tiene la persona que hace el estudio. Hay quienes dicen que el origen fue con las primeras historietas difundidas masivamente, o con los primeros impresos ilustrados; hay otros que consideran cómo las primeras historietas algunos murales egipcios en los que se aprecia la intención de contar una historia a través de imágenes, pero otros dicen que una verdadera historieta debe tener indispensablemente una interdependencia entre texto e imágenes, además de separar las escenas con paneles, condiciones que no cumplen los mencionados murales.

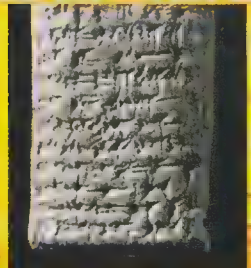
En mi opinión, ni los páneles, ni el texto, ni el uso de papel son características indispensables de una historieta, sobre todo si utilizamos como definición una tan abierta como la de "Arte Secuencial", en donde se incluye cualquier representación pictórica que tenga la intención de dar un mensaje a través de imágenes colocadas en orden. Tomando esto en cuenta, podemos decir que la historieta tiene







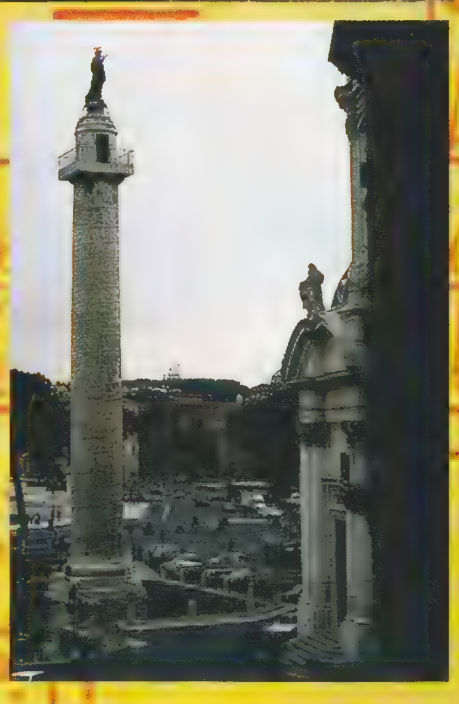
en este mundo más de 3000 años de antigüedad, y que se ha mantenido vigente como medio de comunicación desde entonces.





Un gran logro del Arte Secuencial en la antigüedad se encuentra en la Columna de Trajano, realizada entre los años 107 y 113 d.c. Este impresionante pilar cuenta con un grabado que documenta en una tira espiral las conquistas de Daciano para el Imperio Romano. Otro ejemplo famoso es el tapiz de Bayeux, una tira que en 70 metros de imágenes bordadas cuenta la historia de la batalla de Hastings. Este tapiz fue realizado en el año 1077.





En los últimos cien años, el tema de la lectura se ha vinculado exclusivamente a la capacidad de leer y escribir. Aprender a leer ha venido a significar aprender a leer palabras. Ahora bien, poco a poco la lectura ha sido motivo de reconsideración. Las últimas investigaciones han demostrado que la lectura de palabras no es sino parte de una actividad humana mucho más amplia, que incluye desciframiento de símbolos, información, integración y organización. En efecto, la lectura, en su sentido más amplio, puede considerarse una forma de actividad de percepción. La lectura de palabras es tan solo una manifestación de esa actividad, pero hay muchas otras: la lectura de dibujos, mapas, diagramas, notas musicales, etc.

Definición de Arte Secuencial

El comic consiste en un montaje de palabra e imagen y, por tanto exige del lector el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal. Las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada), y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura de comic es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual.

En su condición más económica, los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea "la gramática" del Arte Secuencial.




Sex SCH69L
Aventuras escolares
Eva D´ Genaro



balconeando el comic

¡Hola! mi nombre es Akiko Flake y en esta sección me dedicaré a explicar las dudas que tengas sobre este género considerado por algunos como el noveno arte. Así que empezaremos con lo que nos vincula, y por cuestiones obvias, me refiero al manga. El término fue creado en 1814 por el famoso artista Katsushika y encierra un sentido de composición ágil. En su adaptación más cercana, significa "Arte Irresponsable".

El manga, a diferencia de su contraparte de occidente, maneja normalmente blanco y negro, así como medios tonos que se obtienen usando películas plásticas con patrones; estas películas están conformadas por las llamadas tramas de puntos con un nivel de alto contraste (aunque algunos dibujantes necios, afirmen lo contrario). El manga maneja muchos géneros, ya que se diversifica para cada sector social, preferencia, nivel económico y cultural. Aunque cabe decir que mucha de la producción en Japón es muy buena; asimismo, existen mangas mediocres y otros que son una porquería. El manga ha tenido buena aceptación en varios países fuera del Japón y se les encuentra en varios idiomas como: mandarín, inglés, francés, italiano y, por supuesto, en nuestro idioma.

El concepto de manga, aunque ya conocido en Estados Unidos desde hace tiempo, fue descubierto en México casi a mediados de los noventa, cuando sucede el boom del cómic y la aparición de los Caballeros del Zodiaco en la TV mexicana (aunque ya desde antes veíamos series japonesas como Mazinger Z, Candy Candy, Las Aventuras de Gigi, etc.). Aun así, el manga sólo es conocido por algunos pocos en ese tiempo, desde que las convenciones de cómics introdujeron este "nuevo producto" como novedad exótica, dado que lo vendían en su idioma nativo; posteriormente algunas tiendas comenzaron a traerlo de países como España y Estados Unidos y, más adelante, algunos lo trajeron y lo editaron en pequeños libritos, como en su país de origen, pero en nuestra lengua.



En México, el manga ha sido recibido y aceptado por la sociedad mexicana, hasta el grado de imponerse por encima de los estereotipos estadounidenses llamados "súper héroes".

El manga en Japón, se vende en gruesos compendios semanales, que parecen directorios telefónicos; y tienen historias hechas por varios artistas, éstas a su vez se dividen en géneros dirigidos a cada sector de la sociedad y estos son:

Kodomo-manga
Enfocado a niños entre las edades de 6 a 11, con niveles bajos de violencia y contenido familiar.

Shounen (Shônen)
Literalmente significa "hombre joven". Dirigida a la juventud masculina.

Shoujo (Shôjo)
Literalmente significa "mujer joven". Su tema, es el romance y la acciÓn.

Hentai (h,ecchi)
"Hentai" significa "anormal o pervertido", y en la actualidad "pervertido".h y ecchi" son modismos abreviados y se refieren a actividades sexuales de cualquier tipo, los cuales son llamados "ero-manga" o "h-manga" y que en México han tenido mucha demanda a pesar de los tabÚes.



Tal vez has observado que la mayoría de los mangas vienen como libritos. A estos se les llama tankoubon, que podría significar "volumen aparte o libro"; éstos no son más que la compilación de un título específico que apareció serializado en las revistas regulares (pueden ser 15 u 11 episodios, y los tomos pueden llegar a tener hasta 200 páginas); en la mayor parte de los casos, no utilizan el término tankoubon, sino que irónicamente se le llama cómic (el cómic occidental no recibe este nombre en Japón).

por akiko flake

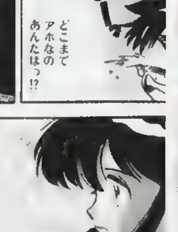
El éxito que se le debe al manga es que a diferencia del comic, ya sea americano u europeo, es que tanto el diseño como su contenido es estéticamente creado con personajes promedio y con situaciones involucradas con culturas antiguas, así como tendencias tecnológicas, además que los personajes crecen y se desarrollan como en la realidad.

Pero la cosa no para aquí, ya que en realidad, en su país de origen es una industria lucrativa y creciente de manera global; esto también se relaciona con algo que mencioné anteriormente: el anime. El anime es con lo que se describe a la animación en Japón, y en sus inicios se enfocó al público infantil, pero al pasar el tiempo y cambiar las tendencias, se hizo evidente para las casas productoras que podían abarcar temas más profundos para auditorios más maduros (y un medio fácil para la comercialización de los productos derivados de las mismas series).

El vínculo entre el manga y el anime es muy sustentado y muy estrecho, esto debido a que muchas series que pasan en la TV nipona y muchas películas animadas en los cines, están basadas en mangas que tuvieron mucho éxito y que posteriormente fueron producidas por cadenas televisivas o casas productoras. De esta manera, también podemos disfrutar de muchas series de anime que antes sólo eran hechos de papel y pueden contarse muchas como: Ranma 1/2, Dragon Ball, Sailor Moon, Ghost Sweeper Mikami, Slam Dunk, Slayers, Bastard, Trigun, Battle Angel, Gunsmith Cats, Magic Knight Rayearth, etc.

Aparte de esto, el anime crea el comercialismo de mercancías de todo tipo, como pueden ser: calendarios, libros de arte, tazas, figuras de acción, DVD´s, figuras de felpa, modelos de vinilo, llaveros, golosinas, videojuegos, protectores de pantalla, etc, etc, etc.



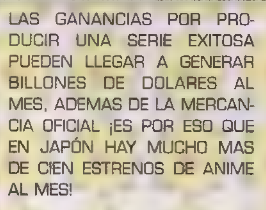




Manga

Anime

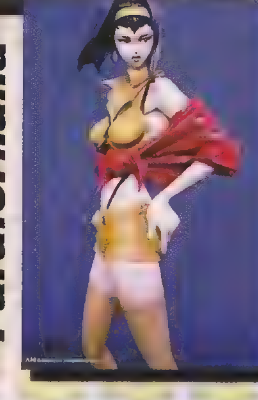




LAS GANANCIAS POR PRODUCIR UNA SERIE EXITOSA PUEDEN LLEGAR A GENERAR BILLONES DE DOLARES AL MES, ADEMAS DE LA MERCANCIA OFICIAL ¡ES POR ESO QUE EN JAPÓN HAY MUCHO MAS DE CIEN ESTRENOS DE ANIME AL MES!

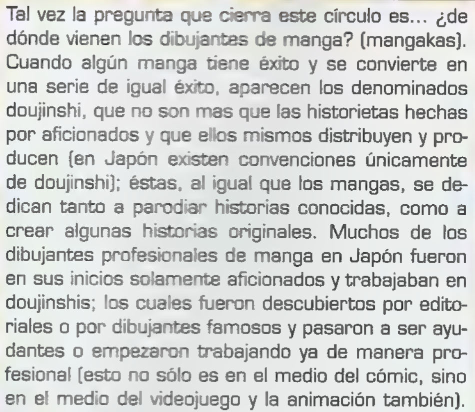


Parafernalia





El doujinshi, cuna de muchos mangakas (como el caso de **Masamune Shirow**).



Tal vez la pregunta que cierra este círculo es... ¿de dónde vienen los dibujantes de manga? (mangakas). Cuando algún manga tiene éxito y se convierte en una serie de igual éxito, aparecen los denominados doujinshi, que no son mas que las historietas hechas por aficionados y que ellos mismos distribuyen y producen (en Japón existen convenciones únicamente de doujinshi); éstas, al igual que los mangas, se dedican tanto a parodiar historias conocidas, como a crear algunas historias originales. Muchos de los dibujantes profesionales de manga en Japón fueron en sus inicios solamente aficionados y trabajaban en doujinshis; los cuales fueron descubiertos por editoriales o por dibujantes famosos y pasaron a ser ayudantes o empezaron trabajando ya de manera profesional (esto no sólo es en el medio del cómic, sino en el medio del videojuego y la animación también). Y así, de esta manera, el ciclo se repite de manera continua con nuevas historias y recientes series de anime, etc.

Bien, es hora de irme. Si tienen alguna duda, envíenme sus preguntas a la dirección de e-mail de esta editorial, para Akiko Flake... Por ahora, ¡hasta pronto!... ¡Bye!



cómo pintar al estilo anime por daniel garcía



Bienvenidos a la escuela de arte **Sexschool 69**. Mi nombre es Yohko Ikeda. Por ser estudiantes de nuevo ingreso, les daremos una clase con un excelente dibujante e ilustrador que inició con la historia de esta nuestra escuela. El es **Daniel García**. Así que antes de empezar, conozcamos un poco de este singular artista:

Daniel García nace el 2 de septiembre de 1979 en la Ciudad de México, pero se cría en San Luis Potosí. Al graduarse de la secundaria, decide regresar a la capital a continuar sus estudios en la escuela vocacional.

El ingresa al medio del cómic hace 4 años, cuando aparece en México la serie de anime llamada Ranma 1/2, adaptación del manga del mismo nombre, realizado por la artista Rumiko Takahashi, y transmitida en las tardes en canal 5 de Televisa.

A partir de esto, comienza a hacer sus primeros pininos e intenta pedir una oportunidad en **Editoposter**, empresa encargada de publicar revistas como Tetsuko: La Chica de Acero, Simón Simonazo y otras más.

Al principio trabaja como guionista, y seis meses después, es invitado por nuestro editor **Arnulfo Flores**, para que participe en un nuevo proyecto: **Sexschool 69, aventuras escolares**, esto por recomendación del editor en jefe de Editoposter en ese tiempo.

Para él, **Sexschool 69**, más que un proyecto, es su escuela de aprendizaje en el dibujo, ya que sobre la marcha, crece de modo sobresaliente ante muchos otros artistas del medio y logra consolidarse en el gusto del público, debido a la gran calidad de su trabajo y haciendo mancuerna con **Arturo Vázquez Ceja (Lobo)** (creador de **Tetsuko** y guionista de **Sexschool 69** y hoy actual dibujante.)

Los artistas favoritos de Daniel son: Rumiko Takahashi (principalmente Ranma 1/2) y Las Clamp. En lo que a hentai respecta, Satoshi Urushihara y Ujin.

Su principal meta es poder publicar un cómic tipo manga, que parezca a lo que se publica en ese país nipón, con todo y todo.

Algo que él recomienda para cualquier persona que quiera entrar a este medio es que no intenten morder más de lo que puedan masticar, y tampoco aspiren a dibujar un cómic de la noche a la mañana. Lo más recomendable es empezar en algo básico primero, ya sea como colorista o entintador, con ello comprenderás mejor el medio y tendrás más posibilidad, tanto de aprender, como de evolucionar sin tener tantos tropiezos.

Pues bien, después de esta breve reseña de nuestro invitado, vamos a comenzar con la clase. Así que los dejo con el señor García para que les enseñe su técnica usando como ejemplo a Yurika. ¡Espero que lo disfruten!



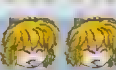


Desde su aparición hasta la fecha, **Sexschool 69** ha tenido la aceptación del público, y qué decir que algunos han tenido grandes acogidas por el público masculino, como es el caso de la insaciable Eva D´Genaro.

Daniel García...
claro ejemplo de que: si se quiere... ¡se puede!

Para la realización de este dibujo utilizaremos una PC con Windows, puede ser 98 , ME, 2000, XP. Y en el caso de que quieras usar Macintosh, puede tener desde el sistema operativo OS 9, para arriba. El programa que utilizará Daniel será Adobe Photoshop, y aquí puede ser cualquier versión (desde 5, en adelante).

Algo que él nos recomienda si nuestro equipo no es muy potente, es realizar todo el coloreado en una sola capa. En el caso que tengas algo como una Pentium 4, com 256 en ram, es viable el uso de varias capas. El archivo base estará disponible en :
www.angelfire.com/anime3/chinchilla, al igual que la paleta de color. Para los que no tengan Internet, estos archivos, así como otras cosas, estarán disponibles en el próximo número.





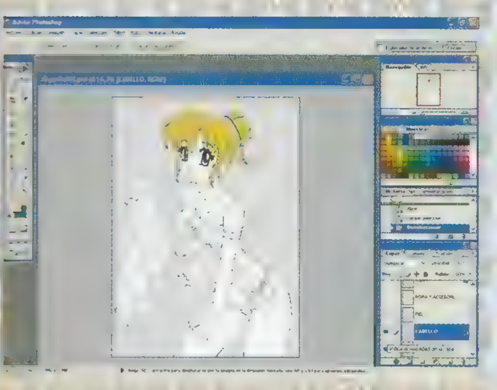
cómo pintar al estilo anime
por daniel garcía



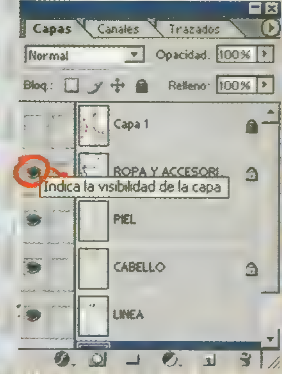
1 Bueno, les voy a enseñar mi técnica de cómo pinto las portadas de **Sexschool 69**. Para esto, lo primero es hacer la idea en papel (primordial). Esto, posteriormente después de terminar algunos pequeños detalles le sacaremos una fotocopia y después se procederá a escanear primero en escala de grises y posteriormente en RGB color.

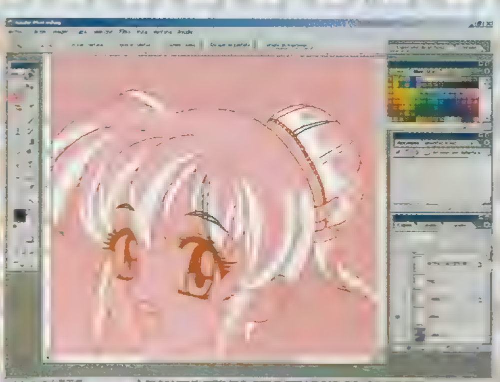
2 Ahora, la fotocopia que le sacamos a nuestro dibujo la vamos a pintar usando lápices de colores (éstos pueden ser de cualquier marca, ya que lo relevante es más que nada para definir la guía de color de nuestro diseño); esto lo hacemos para tener una forma más organizada y mas fácil para poder pintar nuestro dibujo. Ahora la escaneamos y la ponemos como una capa encima de la primera imagen a línea y la alineamos para que coincida una con otra.



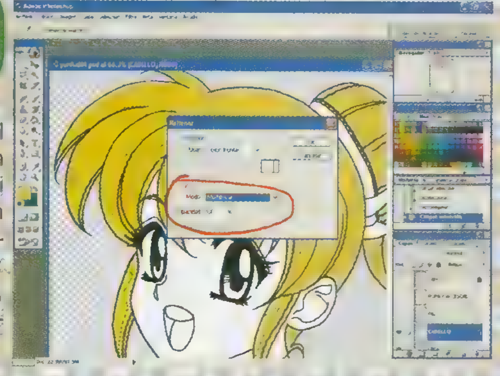


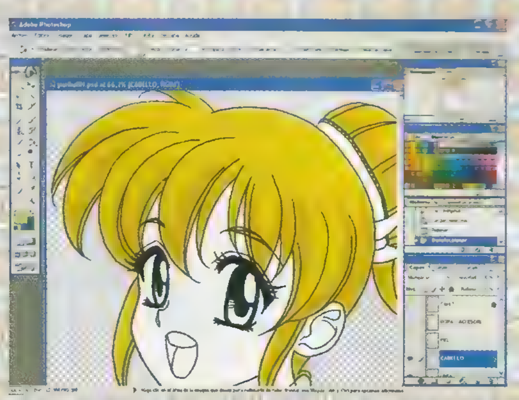
3 Yo usualmente empiezo primero por el cabello, así que vamos a crear una capa nueva seleccionando el área del cabello y pintando el área con el primer tono básico, quitando la visualización de la capa de la guía (ésta la pones con el ojito en la ventana de capas). Ahora ve al menú de arriba: Edición>Rellenar o Fill. Después de colorear el tono base, seguiremos con el segundo tono, y para esto pondremos la visualización de la guía y usaremos la herramienta de lazo poligonal para bordear el segundo tono (si quieres agregar más partes a la selección que estás realizando con el lazo poligonal, sólo aprieta shift).



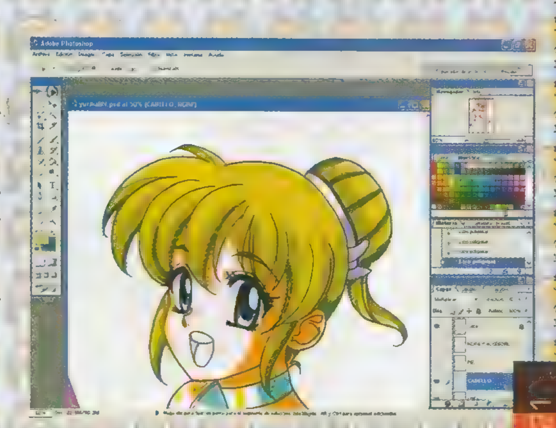


4 El segundo tono se hará de la siguiente manera; con la guía de color visualizada, usaremos la herramienta de lazo poligonal y con la ayuda de nuestra guía de color bordearemos el segundo tono, esto es más fácil si tenemos en cuenta que podremos ahorrar mucho tiempo si lo intentáramos hacer manualmente; también funciona usar la herramienta de máscara mágica que Sergio Pérez utiliza. Ahora con el menú: edición>rellenar, aplicaremos el segundo tono, sólo que cuando pida el modo de fusión le pondremos multiplicar.

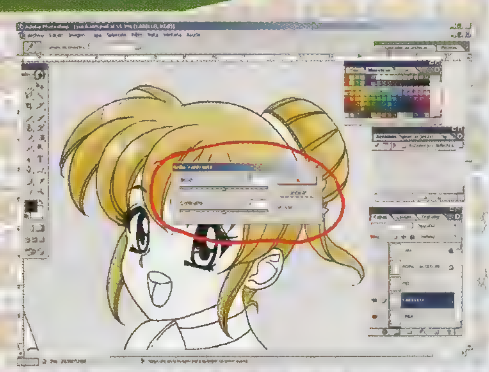




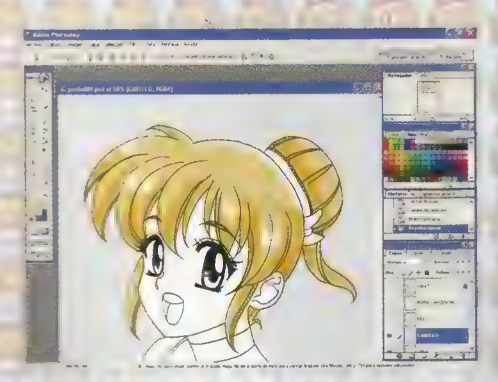
5 Ahora que ya tenemos este color vamos con el tercer tono, y el procedimiento es exactamente igual que para el segundo tono, es decir; ponemos en visualización la guía, con la herramienta de lazo poligonal seleccionamos la siguiente tonalidad y le aplicamos rellenar con el mismo tipo de fusión: multiplicar. Ahora que ya terminamos de hacer los tonos del cabello sigamos con los brillos respectivos.

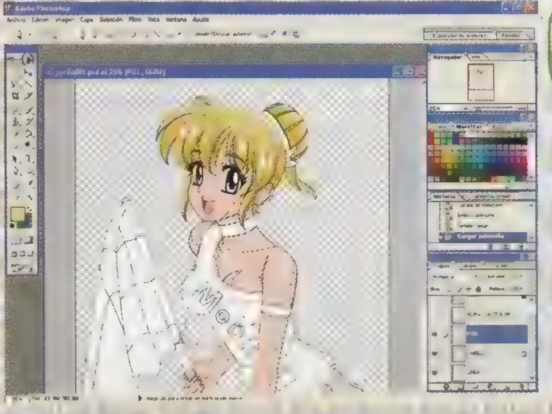


cómo pintar al estilo anime por daniel garcía

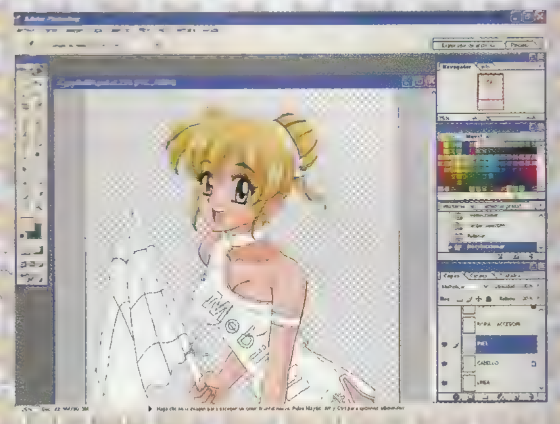


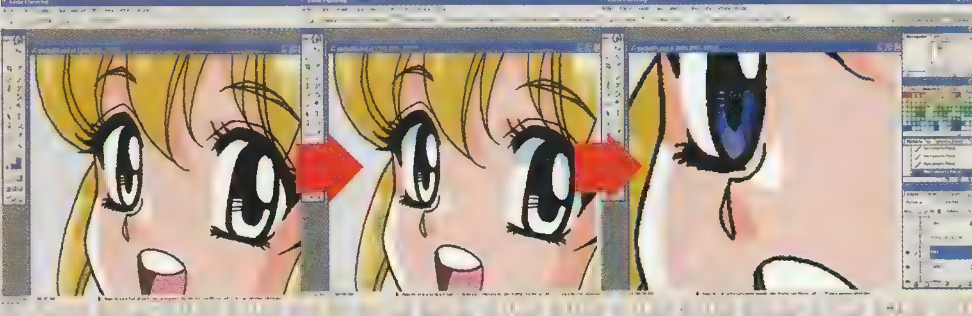
6 Para concluir el cabello, lo que vamos a hacer es seleccionar los brillos como los que vienen en la guía y hemos hecho con los tonos anteriores, salvo que aquí la diferencia es que pondremos en el menú de la parte superior del: imagen>ajustes>brillo/contraste y le moveremos a la tira de brillo, mientras más porcentaje le pongas, más claro se verá, y será menos complicado de lo que se piensa.





7 Ahora le toca su turno a la piel. Vamos a llenar con el primer tono base y después repetiremos el procedimiento nuevamente, es decir: seleccionamos el siguiente color en la guía, aplicamos el comando rellenar en modo multiplicar... ¡y listo! Para hacer los brillos del cuerpo, emplearemos la misma técnica con la que hicimos los brillos del cabello.



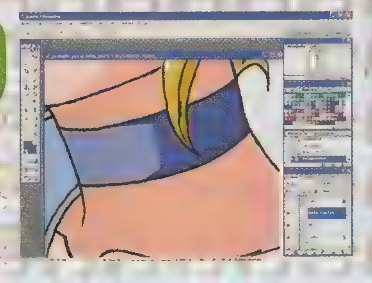


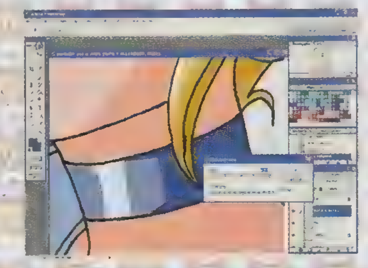
8 Vamos a continuar con los ojos. Primero vamos a eliminar el sobrante de la piel, usando el lazo poligonal y presionando la tecla suprimir. Acto seguido, vamos a pintar las sombras con ayuda del lazo de nuevo. Los ojos se pintarán primero con el pincel a modo de fusión normal, para el segundo tono será multiplicar y para el brillo usaremos la fusión en modo trama. Ahora guarda tu trabajo en formato PSD.

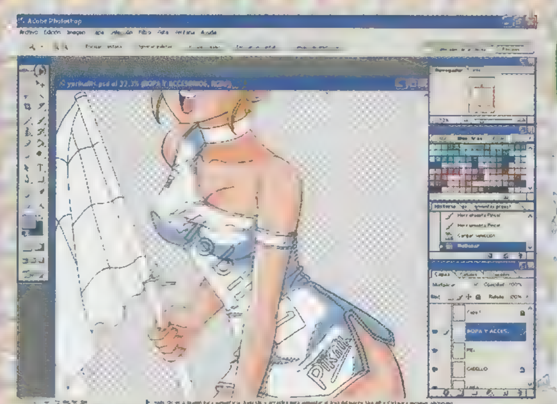


9 Por ahora llevamos la piel, el cabello y los ojos. Cabe hacer un pequeño paréntesis de algo muy importante, si ustedes tienen ciertos problemas a la hora de seleccionar de nuevo un área en específico, les mostraré algo que les ahorrará este relajito: cuando ya tengan seleccionado cierta parte del dibujo y no quieran repetir este tedioso proceso, sólo vayan al menú de arriba y aquí ejecuten lo siguiente: selección> guardar selección.

10 Bien, ahora vamos con la gargantilla y el vestido. Para la gargantilla de Yurika volveremos a usar primero los pasos que usamos para la piel y el cabello. En el caso del brillo, puede seguirse usando la misma técnica que para los otros elementos o usando el lápiz con un color más claro, que el que le vayamos a aplicar (recuerden que la capa de la guía de color debe estar aún entre las que conforman la ilustración, ya que desde principio a fin debemos utilizarla).

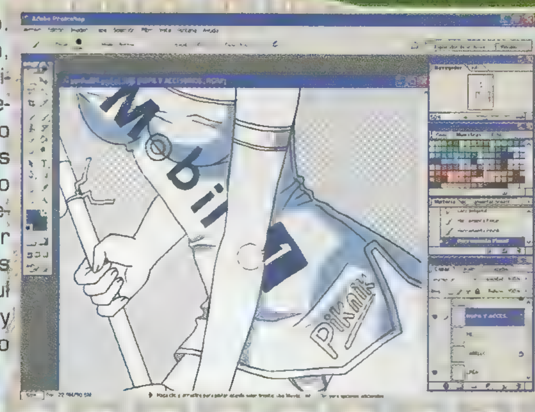


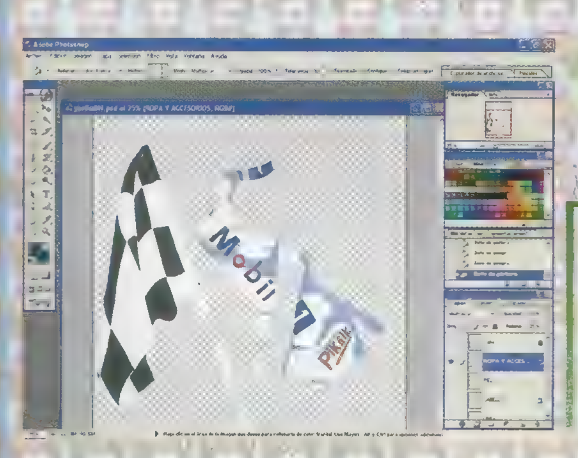




11

Bien, le toca al vestido. Usando nuevamente la guía, vamos a seleccionar las orillas al vestido y luego le rellenaremos con un color azul como en la foto. En lo que respecta a los logos, podemos seleccionarlos usando la capa de línea de arte y usando la herramienta de varita mágica. Para poder pintar las letras de los logos usaremos el lápiz con un punto grande, un azul más oscuro para las letras m, b, i, l, y el 1 y rojo para la o, y para el símbolo de piknik usaremos naranja.





12

Por cierto, otra forma para pintar en capas, es que en una capa aparte donde vaya el vestido, primero aplicarle un color blanco y después aplicar todo el proceso señalado arriba. En lo que respecta a la bandera, únicamente seleccionamos los cuadros que vayamos a definir, que serán oscuros, y seleccionado con nuestra varita mágica, los rellenamos.

13

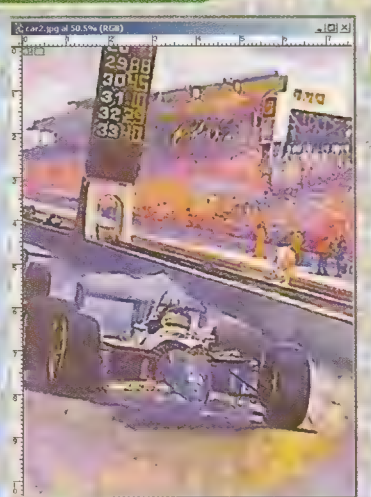
Finalmente, para terminar con el dibujo de Yurika, nos falta aplicar sombras a la bandera, para eso crearemos una capa nueva y seleccionaremos lo que es toda la zona que conforma la tela de nuestra bandera. Teniendo esta parte seleccionada, usaremos el aerógrafo o el pincel y pintaremos unos trazos como lo que se muestra en la foto de enmedio en la parte inferior (para darle cierto aspecto de difusión a algunas partes es recomendable usar la goma en modo aerógrafo y con una opacidad del 50%), ahora le cambiamos el modo de fusión en multiplicar y el visualizar las capas, verás el resultado.





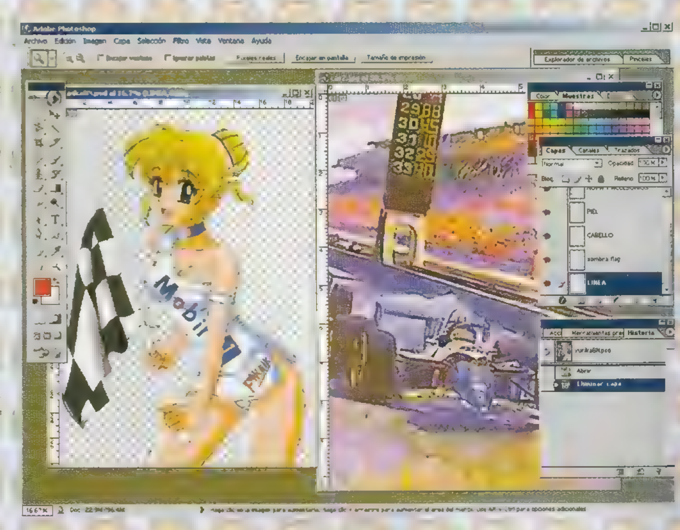


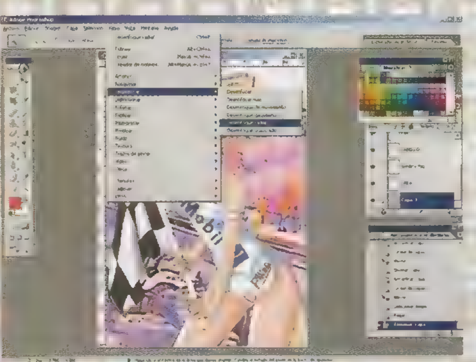
cómo pintar al estilo anime por daniel garcía



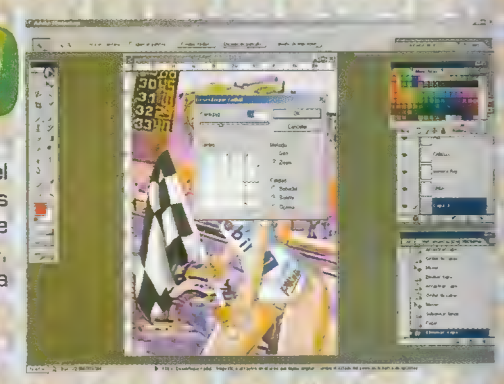
14 Ya que terminamos de pintar a Yurika, vamos a proceder a conseguir un fondo, que puede ser bajado de la Internet. Como ejemplo yo encontré esta imagen y le aplique algunos filtros para que se vea que está dibujado, esto es porque así tendrá más coherencia y mejor contraste con el dibujo de Yurika.

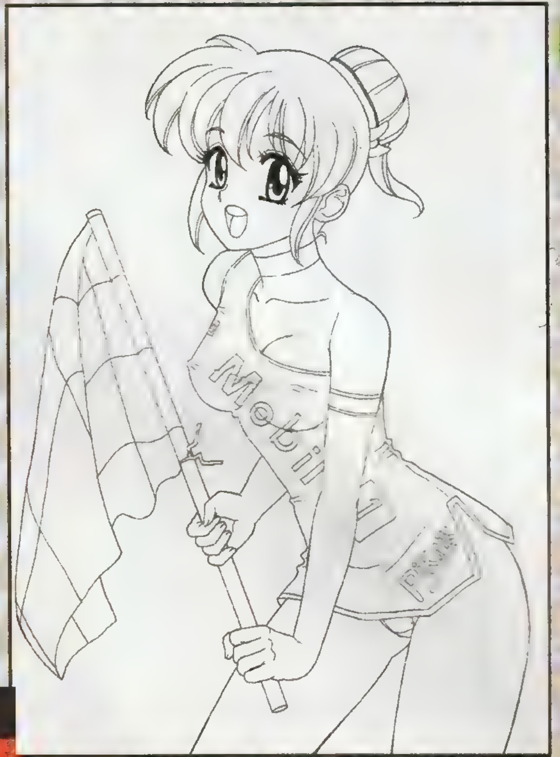
Ahora, con la herramienta de flecha (está arriba de la varita mágica) arrastra el dibujo hacia nuestra Yurika. Si notas que luce un poco pequeña, sólo presiona las teclas: ctrl y t para escalarlo a la medida, ahora pon la imagen como primera capa y renómbrala "fondo o background".





15 Bueno ahora vamos con algo opcional en el menú: filtro>desenfoque>desenfoque radial o lo que es lo mismo: filter>blur>radial blur y le pondremos los ajustes necesarios, primero le pondríamos el monto, cuando mucho del 30%. En modo zoom, en calidad, le pondremos buena u óptima, para lograr dar un efecto de movimiento de velocidad que resultará convincente, podríamos también intentar usar varios filtros para ver otras opciones.





16 Pues bien, ya está terminado, y esto se llevó cuando mucho casi una hora (aunque no lo crean), usando el método que les acabo de enseñar. Ahora recuerden que para poder hacer ilustraciones con este tipo de calidad, necesitan cuando mucho 128 megas en ram y un procesador potente, ya que en el aspecto gráfico este tipo de trabajos alentan la máquina y en muchos casos llegan a trabar la computadora.

Acaban de leer una clase impartida por Daniel García. Como pueden observar, él maneja una técnica muy depurada porque ha sido constante, y se mantiene practicando seguido. Así que ya lo saben, chavos, practiquen mucho y verán hasta dónde puedan llegar. Por hoy, es todo.

No se olviden mandar sus sugerencias y críticas a la editorial... ¡hasta la próxima!





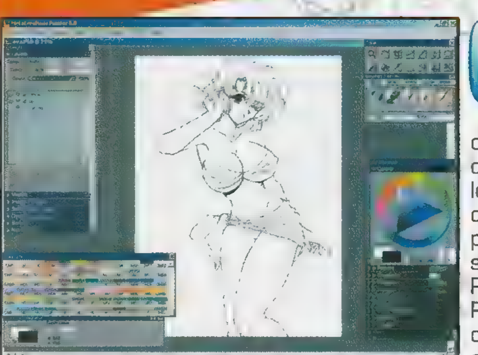
Sex SCH69
Aventuras escolares
Mobil
Piknik
Yurika

DIGITAL H H 振出レッスン

clases de dibujo hentai

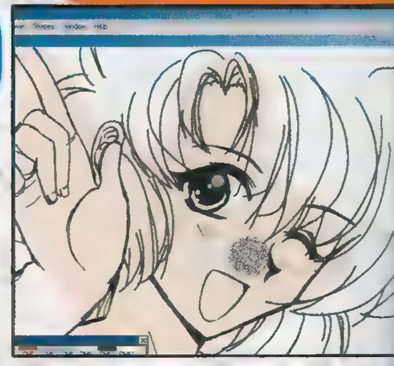
aprende a pintar a eva d genaro

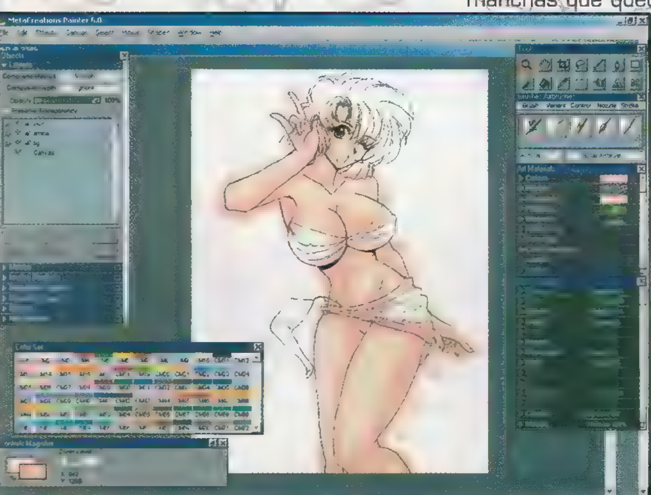
¡Bienvenidos a esta clase especial! He decidido que para esta ocasión tan especial, como primicia, les enseñaré a colorear personajes de la serie **Sexschool 69,** y para empezar, pintaremos a la favorita de ustedes: Eva D'Genaro... Para ello, usaremos cualquiera de estos dos programas, el Adobe Photoshop o el Painter (esta ilustración la hice en Painter, pero se puede hacer en Photoshop, también). Así que... ¡manos a la obra! Baja el archivo llamado "eva.zip" de mi página web www.angelfire.com/anime3/chinchilla



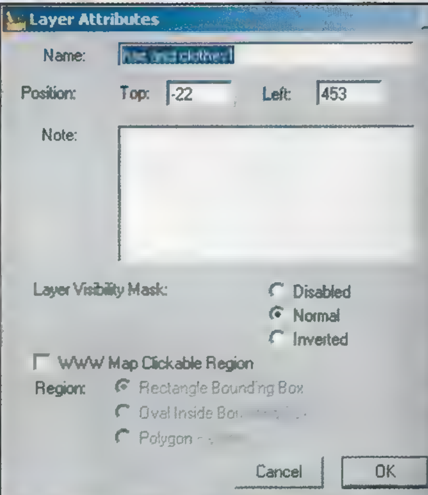
1 Descomprime el archivo. Si usas Photoshop conviértelo en RGB (son las siglas de Red –Rojo–, Green –Verde–, y Black –Negro–, que es el espectro de colores que, combinados, dan los colores divididos en pantalla usados generalmente en las computadoras). Y si usas Painter, sólo ábrelo así, ya que el Painter lo convierte en escala RGB automáticamente y aplícale el procedimiento para eliminar agujeros y pequeñas manchas que queden.

2 Crea una capa nueva que se llame Skin o Piel y comienza a colorear el dibujo usando el lápiz en el Photoshop o el "opaque bristle spray" en Painter. No te preocupes si te pasas, más adelante te diré cómo eliminar esos sobrantes de la ilustración.





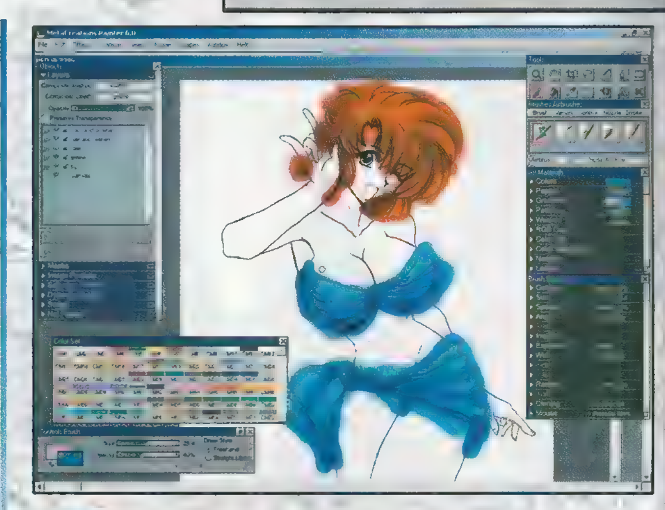
3 Ahora, ya que terminamos de pintar con el color base, continuamos con el color siguiente, que es el color piel oscuro. Éste se pintará en la misma capa, pero es importante reiterarles que cada capa debe tener como fusión el modo de multiply o multiplicar (esto funciona en ambos programas). Como siguiente paso, vamos a crear otra capa y a ésta le pondremos "hair and clothes, o cabello y ropa", tanto en Photoshop como en Painter en modo multiply .



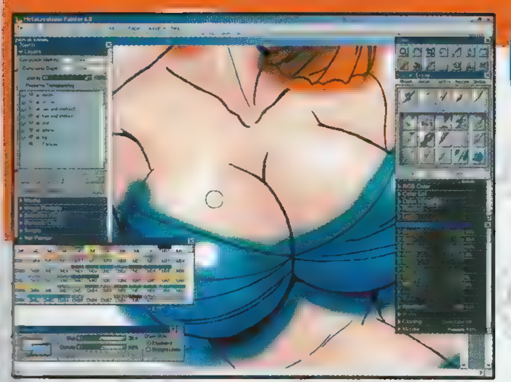


4 En esta capa recién creada, vamos a hacer lo mismo que al principio. Con skin usaremos un color base, esto para el traje de baño y el cabello. Si quieres, puedes deshabilitar la visualización de skin (piel) para checar que no la vayas a regar cuando pintes las siguientes capas de color.

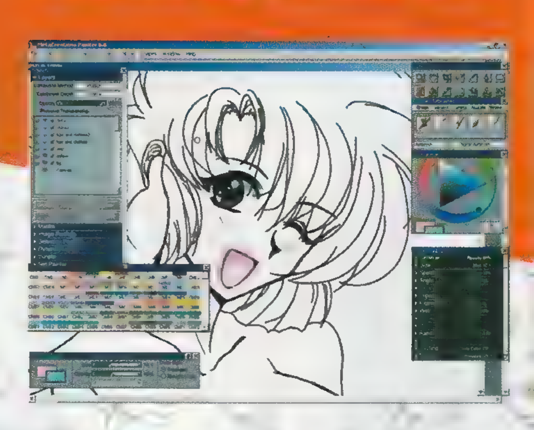
TIP: Para darle un toque de esfumado sin que te cueste mucho trabajo, haz lo siguiente: pinta el sub-color como complemento, así, con el lápiz. Después con el aerógrafo comienza a pintar en las orillas donde quieras difuminar (nota: para pintar con mejores resultados, muévele el nivel de opacity al pincel a un mínimo de 22 o a un máximo de 33, y esto dará un esfumado más convincente).

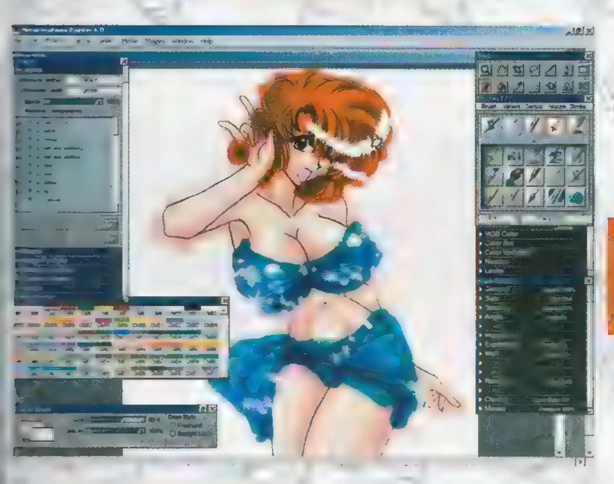


5 Crea una capa nueva que se llame "hair and clothes 2, (cabello y ropa 2)". En este caso, utiliza el mismo color para el traje de baño con el aerógrafo, ya que el modo multiply "oscurece" el color aunque sea el mismo (excepto en el color rojo); esto porque multiplica el valor en una capa de la misma fusión.



6 Ahora vamos con los brillos del cabello y los del cuerpo. Crearemos otra capa más, y a ésta le llamaremos "shines" y le pondremos el modo de fusión en screen o trama (aquí tienes la libertad de mover el nivel de opacidad al que quieras). Ahora, agregamos otra capa para pintar sólo los ojos y la boca. Lo más sencillo para esto es utilizar un pincel pequeño (si usas Photoshop 7, del mismo pincel que usas puedes variar su tamaño, ya que el Photoshop tiene varios sliders que lo hacen cambiar de tamaño).







7 Ahora viene algo extra (Painter únicamente): Crea una capa nueva. Selecciona la herramienta que parece varita mágica (aquí, esta herramienta se llama brush fx), y en el recuadro de abajo cámbiale la instancia al modo "Fairy Dust". Con éste puedes hacer un efecto de polvos mágicos, ideal para ilustraciones muy Shoujo o para dibujos con escenarios con agua. Utiliza este pincel de modo que rodees a Eva y no la tapes, únicamente bordéala.

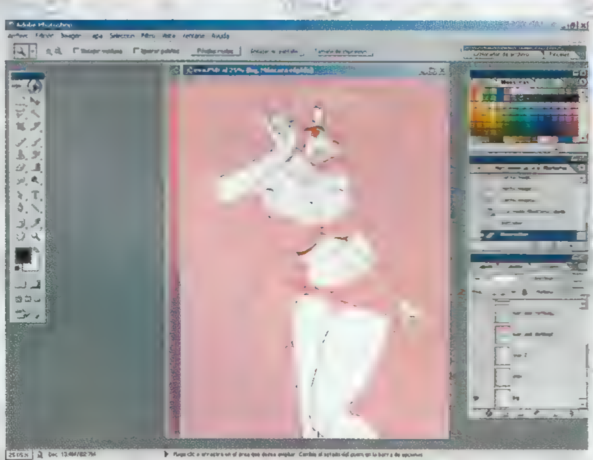


imagen base obtenida en la internet

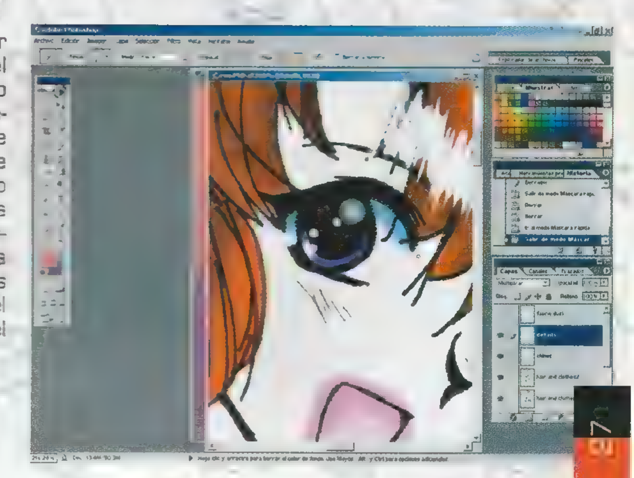
agregar capa degradada en modo trama o screen

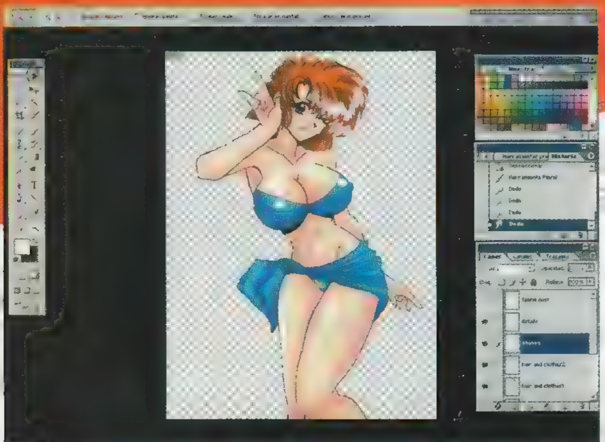
el resultado final es de un fondo con colores más llamativos que el original

8 Ahora, guarda el dibujo y pasemos a lo siguiente: Para el fondo, baja una fotografía de la Internet; puede ser la que sea, siempre y cuando posea un fondo como el de izquierda (la primera). Escala la imagen, de manera que nuestra ilustración quede en esta foto; después crea una capa nueva, y a esta le haremos un degradado similar al que tiene la segunda foto de la izquierda. Después de hacerlo, cambia la fusión de la capa a modo screen o trama; al cambiarle la fusión te darás cuenta de que el color del degradado ya se ha acoplado a la foto y esto le dará un realce y un efecto idóneo para nuestro dibujo. El degradado no debe ser como el de la foto si tu no quieres (puede ser verde, azul, etc).

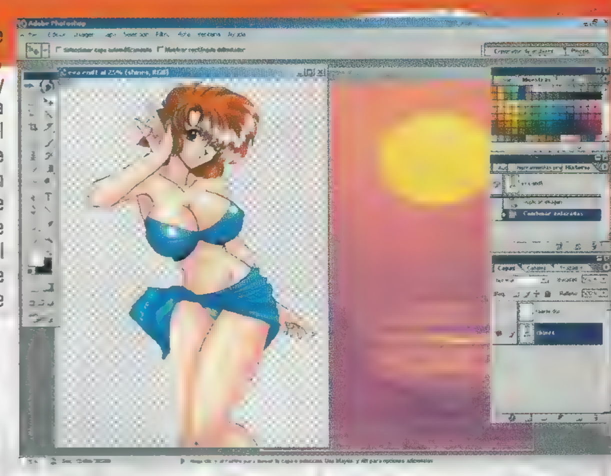


9 Ahora, para eliminar los "sobrantes" del color... Para hacerlo en Photoshop, selecciona cada parte de acuerdo a lo que pintaste e invierte la selección y luego aprieta la tecla "suprimir" para eliminar los sobrantes de manera rápida; en Painter utiliza la goma, ya que aunque es más tardado, resulta más artístico el coloreado (además, la goma del painter es más precisa).





10 Ahora, después de dejar limpio el dibujo, selecciona el exterior y borra la parte externa del fondo. Luego, abre el fondo que hicimos anteriormente y acóplalo de manera que sea en la primera capa; para esto, dale doble clic al background y ponle layer 0, así podrás embonar el fondo. Combina las capas de color de Eva y deja aparte donde aparece el fairy dust.



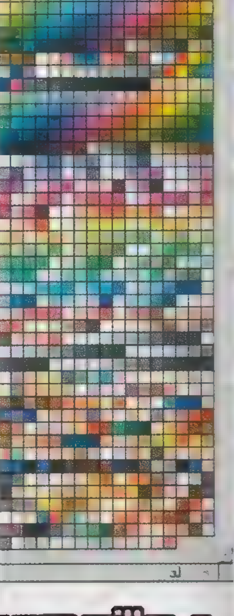


11 Finalmente, refinaremos algunos detalles: aplastaremos (flat) nuestro dibujo y listo ¡tenemos a Eva D'Genaro!... Ahora, tal vez tengas algunas dudas o molestias, porque yo pinté esta ilustración en Painter, y es por eso que la imagen de hoy tiene un par de sorpresas...

Primero, para poder dibujar el "polvo de hada" o fairy dust, dentro del zip hallarás un archivo con pinceles para la versión 5.5. del Photoshop, en el cual vienen dos tamaños distintos de esta estela mágica; además, como un suplemento especial, he integrado unas paletas de colores que son más variadas y más usadas para este tipo de ilustraciones (igual para Photoshop) con todo y las instrucciones para instalarlos.



Bueno, ahora me voy a despedir dándote un tutorial extra para crear tus propios pinceles. Si tienes alguna duda, escríbeme a mi correo electronico kunai_us@yahoo.com, o ufo_revistas@hotmail.com o visita a mi página, ya que hay otra sorpresa más ahí... ¡nos vemos!

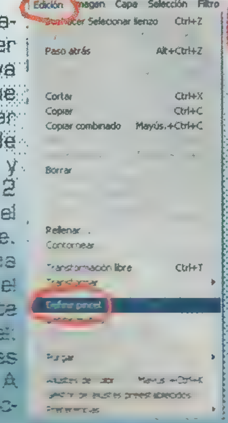


como hacer tus propios pinceles en 3 pasos sencillos

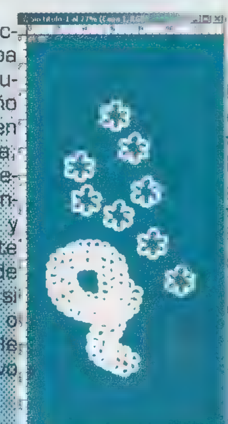
Muchos de nosotros hemos tenido la inquietud de pintar con nuestros propios pinceles, pero nadie nos ha dicho si es factible –o no nos quieren decir si se puede–. Pues bien, con estos 3 pasos podrás crear los pinceles que quieras, con diseños complejos o simplemente juguetones.



1 Primero vamos a hacer una nueva imagen que debe ser cuando mucho de 300x300 pixeles y en tamaño de 72 puntos o dpi, con el fondo transparente. Luego, creas una capa nueva y haz el diseño que pensaste para tu nuevo pincel; ahora, presiona las teclas Control y A para que se seleccione todo.



2 Luego selecciona la capa donde dibujaste el diseño de tu pincel y en el menú de arriba, en "edición", presiona en "definir pincel" o define brush, y el pincel será parte de tu repertorio de pinceles standard (si usas Photoshop 6 o 7 podrás ponerle nombre a tu nuevo pincel).



3 Ahora, checa en tu muestrario de pinceles. Selecciona tu pincel y comienza a pintar (si tienes Photoshop 5.5 sólo podrás pintar a ese tamaño en el que hiciste el pincel, pero si tienes la versión 6 o 7, tienes la ventaja de cambiar el tamaño sin necesidad de hacer más.

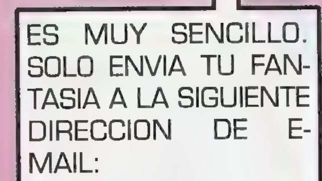
Bien, ahora diviértete con tus pinceles nuevos y como dicen por ahí... ¡felices trazos!



教室での冒険
性的学校
Eva D'genaro

GALERIA

SOY MARIA UMEDA. BIENVENIDOS A ESTA SECCION DEDICADA A HACER REALIDAD TUS MAS EXCITANTES FANTASIAS Y DIBUJARLAS... PARA ELLO TE DEJAMOS ESTE ESPACIO.



ES MUY SENCILLO. SOLO ENVIA TU FANTASIA A LA SIGUIENTE DIRECCION DE E-MAIL: KUNAI_US@YAHOO.COM. O A LA DIRECCION DE NUESTRAS OFICINA. ESTA PUEDE SER REALIZADA EN CUALQUIER TECNICA. NO HABRA LIMITE PARA LO QUE ENVIES.



AQUI LES MOSTRARE ALGUNOS EJEMPLOS, COMO EL CASO DE FERCHOGTX, QUE PIDE MAS ILUSTRACIONES DE EVA, ASI COMO PARA VER SI LA SUSODICHA SE ANIMA A DARLE UNA CITA, YA QUE SE "LE QUEMAN LAS HABAS" DE CONOCERLA.

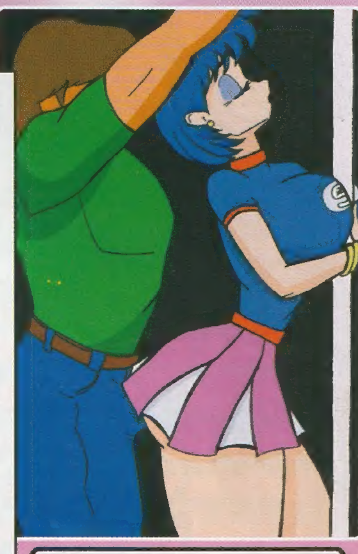
OTRO EJEMPLO ES EL DE JESSICA DEE, DE SAN LUIS POTOSI; ELLA ES FAN DEL HENTAI, ASI COMO DE LOBO Y SUS HIJAS™. ELLA TIENE MUCHAS FANTASIAS, Y AQUI LES MOSTRAMOS ALGUNAS DE ELLAS.



GALERIA







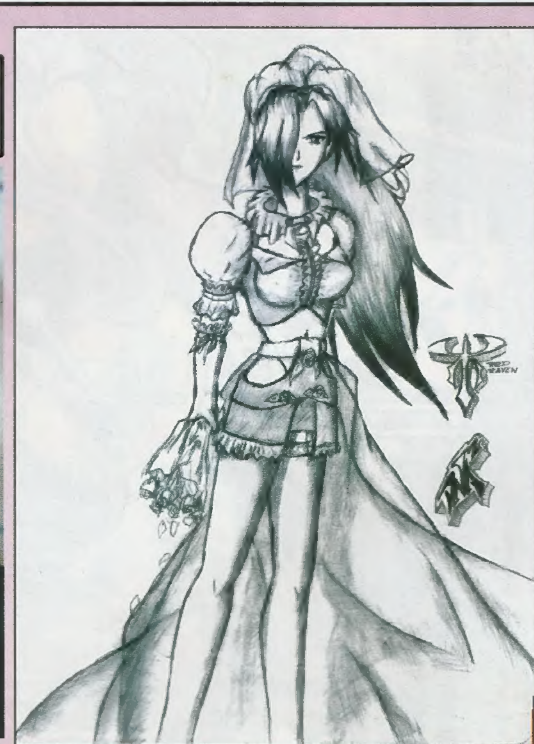
LAS TECNICAS VARIAN, DESDE EL LAPIZ DE COLOR HASTA EL COLOR DIGITAL Y EL 3D, SIENDO EL EROTISMO SU BASE.

FINALMENTE, RED RAVEN NOS COMENTA QUE LE GUSTAN LAS CLASES DE DIBUJO, EN ESPECIAL LE AGRADA CREAR PERSONAJES DE FANTASIA. NOS ENVIA UN EJEMPLO DE LO QUE EL DOMINA.

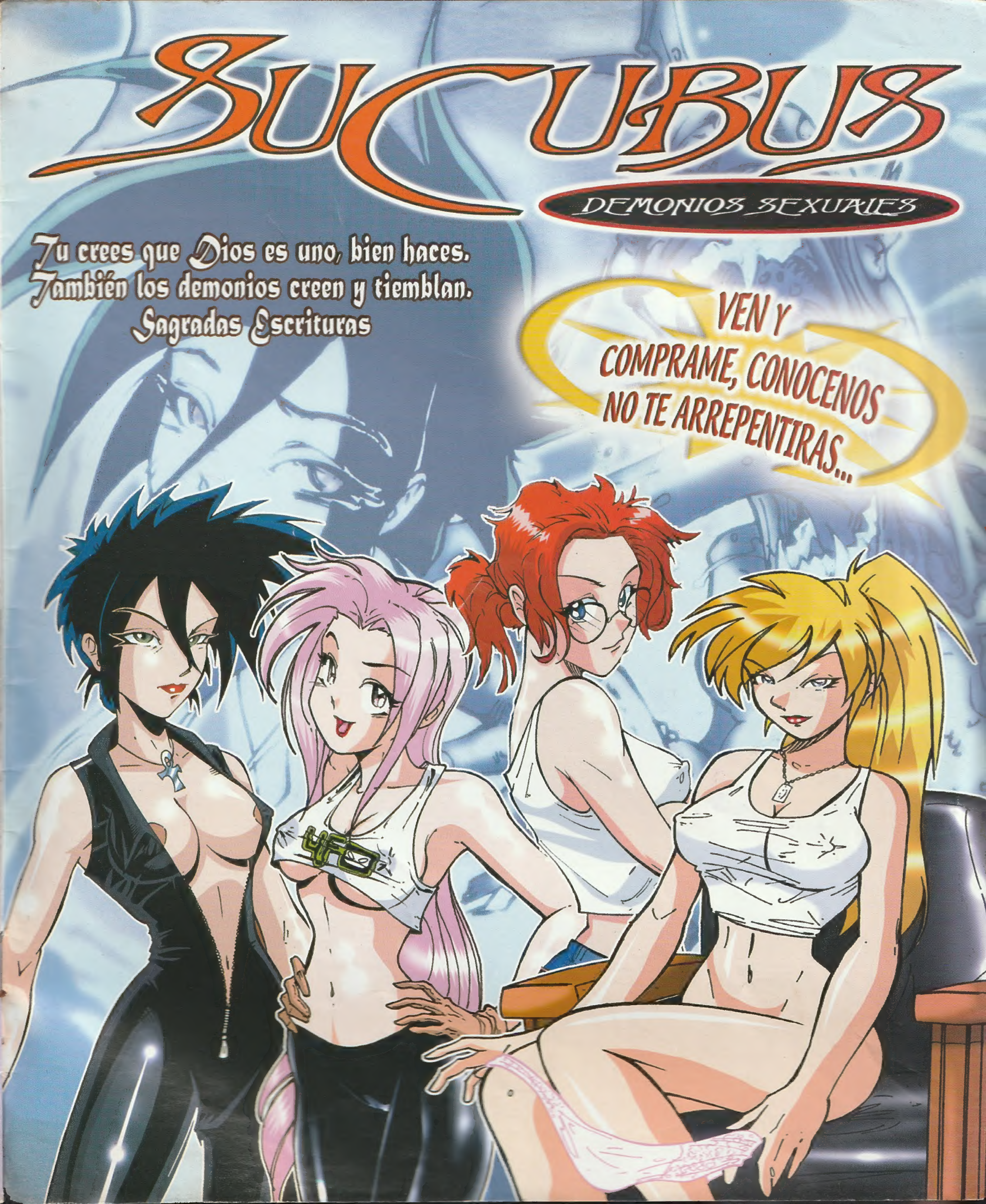


ASI ES QUE, YA SABEN... AQUI EL LIMITE LO PONEN USTEDES, ¡HASTA LA PROXIMA!






9 nueve negro
PADRES FRESITAS
ABUSADOS
NO SE ESPANTEN
Nunca le hacen caso a nadie.
Explotan todo lo que pueden.
Primero disparan, después preguntan.
Cuando llegan es zona de guerra.
Cuando se van, es zona de desastre.
La ciudad gasta millones en reparaciones.
Lo peor sucederá...
Y tienen permiso para hacerlo.
No son tan inocentes.
Eyzi
Dyzi
CONTENIDO
M
CIEN POR CIENTO
MATAKETO
MataKeto



SUCUBUS
DEMONIOS SEXUALES
Tu crees que Dios es uno, bien haces.
También los demonios creen y tiemblan.
Sagradas Escrituras
VEN Y
COMPRAME, CONOCENOS
NO TE ARREPENTIRAS...
UFO



LA MOLE
Et
INVIERNO
2003
MANGA
COMICS
YU-GI-OH
BAYBLADE
KARAOKE
DOBLAJE
BAILONGO
JUGUETES
VIDEOJUEGOS
Festival 13
18, 19, 20 y 21 de DICIEMBRE
CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
CENEYCO, AVENIDA MORELOS 67, COLONIA JUÁREZ
HORARIO DE 10:00 A 19:30 HORAS, ADMISIÓN $40.00 PESOS
NIÑOS, TARJETA PUNTO JOVEN Y DISFRAZADOS $20.00 PESOS
Informes al tel. 56986273
www.lamole.com.mx